零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2014 12月
Vol.206
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

新媒体 新起点 2105年等您一起来

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略

206

THE LAST ISSUE OF PCGG

15年的坚持，

我们从未轻易

12月

CONTENTS 2014.12

游戏攻略 目录

001 **专题企划**
2014 年度十二大推荐

026 **游戏新闻**

028 **游戏 X 光片**

032 **单机新作预告**
音量
地狱突袭
劳拉和奥西里斯神庙
猎杀：镀金时代的恐惧

038 **极速体验**
使命召唤 11：高级战争
未来世界的高科战争！

042 **新游小编评**

044 **第一现场**
2014 暴雪嘉年华

050 **风暴英雄专区**
暴雪全明星大乱斗！
《风暴英雄》强势杀入 MOBA 领域

054 **网游最前沿**
刀锋铁骑

056 **网游攻略全指引**
地城之光
11 月 19 日开启不删档，实用玩法详解
战魔物，化怪兽！
《龙之谷》植入至 IN 卡牌玩法“侵蚀之城”

060 **英雄联盟专区**
亡灵战神——塞恩
只有懦夫才会畏惧死亡
那些难以忘怀的特殊模式
玩的就是一个爽快！

066 **GAME 后勤组**
攒机月月谈
时尚 IT

070 **玩家交流**

072 **微专栏**



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字编辑：张贞颖　陈奇　张上千惠　梁利庆　廖晟玮
美术编辑：欧阳瑛　费丹丹
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022







年度十二大推荐







上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

2014年度十

合金装备崛起：复仇

年度优秀 ACT



《合金装备崛起：复仇》是由白金工作室开发的一款第三人称动作游戏，开发初期由Konami旗下的小岛制作室主导，游戏名称原定为《合金装备：崛起》，在开发团队换手为白金工作室后，小岛制作室就转为了幕后监制，之后游戏更名为《合金装备崛起：复仇》，本作使用了最新研发的“FOX引擎”，更专注于动作元素。与系列前作不同，主角不再是熟悉的Snake而是另一位极具人气的角色雷电。在游戏中雷电将手持高周波剑刃，就算敌人拥有钢铁的身躯，也可以像切纸片一样切断。故事背景为《合金装备4》结束的几年之后，“强化骨骼（Cyborgs）”在世界上飞速发展，产生了大量超人类，影响了整个世界。

IGN评分	8.5
游戏类型	ACT
开发公司	白金工作室
发行公司	Konami
显卡要求	GTX 650

电攻评论员　阿庆

本作首发于2013年2月，PC版则在今年初才发售，但画面效果并没有直接从PS3移植，而是对画面进行了PC端优化。其中，人物的模型比PS3版柔和许多，头发飘动，脸部肌肉也真实了许多。同时，人物的动作表现相当流畅，一招一式之间的衔接很自然，尤其是雷电每砍一刀的闪电效果，完全有种手拿菜刀砍电线的霸气感，似乎在告诉敌人：“想当年我就是拿着这把刀从南天门砍到了蓬莱东路。”另外，游戏的场景效果比起PS3版也有提升，比如战斗时漫天飞舞的烟尘、爆炸后的火焰都给玩家带来了一种硝烟弥漫的感觉。值得一提的是游戏在建筑物的细节处理上非常精细，无论是砖块掉落后的效果，还是建筑物缝隙上的斑迹都非常真实。唯一比较遗憾的就是游戏的水纹效果不太给力，给人一直油腻腻的感觉。



小岛秀夫制作的《合金装备》系列是享有盛名的战术谍报游戏，《合金装备崛起：复仇》则是白金工作室主力负责的硬派动作游戏，游戏中基本没有潜入的元素。如果时至今日还有人吐槽“崛起不是合金装备”什么的话那就太没意思了。虽然系统层面大不相同，本作相比传统《合金装备》也有继承和发展。小岛团队负责游戏的故事脚本，所以在剧情、世界观的设定上自然同正统作品靠得很近。除了雷电和Sunny两个老人物，生物机械人、私人武装组织以及关于战争、政治、人性的讨论也都是在之前的系列中存在的，只不过这一切纷争都发生在更高科技的未来，同Snake一脉的恩怨并没有关联。

在多如牛毛的动作游戏中，没有一两把“看门斧”，是很难吸引玩家的，在这方面，就不得不提《合金装备崛起：复仇》中的斩击系统，它是本作的核心战斗系统。游戏里，当你打出了一套连招后会随机出现一个“斩”字，这时候你就可以进入斩击状态，这一状态下时间会走得非常缓慢，而你就可以利用强力的斩击将敌人切成各种碎块，就连装甲也能切，相当带感。当能量槽用完后，就会停止斩击。当然，你也可以通过找到敌人的弱点，来“夺取”对方的能量槽。虽说斩击系统更像是一种表演，不过因为它的操作性和观赏性，还是能够让玩家得到极佳的战斗体验，这一点甚至比《鬼泣》的大招都要爽。


让小编想到了“龙卷斩舰刀”

虽说本作的确和《合金装备》系列有着比较大的差距，但如果单纯从动作游戏的标准来看，本作还是很值得称赞的。画面效果比起主机版有了长足进步，而且创新的斩击系统也让玩家感受到了极为畅快的战斗体验，这对于一款动作游戏来说已经很优秀了。不过，游戏的简单剧情对于系列的粉丝来说是一个遗憾。

二款单机大横评

暗黑破坏神 3：夺魂之镰

回归经典

《暗黑 3》的资料片《夺魂之镰》中新加入了“探险模式”，这和我们一直在暗黑 3 中进行的游戏方式截然不同。你不再需要完成一定剧情才能进入下一场景，而是可以自由地在世界的任何地方自由探索和战斗。在探险模式的图中你还将遇到可选式的简单轻松的赏金任务，当你完成赏金任务时将能获得丰厚的经验、金钱和用于赌博的鲜血碎片。探险模式很方便升级、打装备和寻宝，也是《夺魂之镰》中玩家主要享受游戏的方式之一。


释放技能——天珠怒火

圣教军作为《夺魂之镰》资料片中加入的新职业，他来自东方萨卡莱姆教会的圣骑士，对，和《暗黑 2》中圣骑士的出身相同。萨卡莱姆教会曾在几百年前和赫拉迪姆兄弟会合作封印了三大恶魔，拥有悠久的历史。感受到邪恶的降临，教会派遣他前来此地驱除邪恶，故称自己为圣教军。整体人物形象高大全，正义感十足，同时也不是那种狂热宗教分子，冒险中有大量和 NPC 的对话让他变得有血有肉。

圣教军的设计非常有意思：一方面，他可以称得上所有职业中最强之盾，主动技能和绝大部分的被动技能都能增强生存能力。资料片还专门为这个职业设计了一系列圣教军专用盾牌，强悍的综合免伤配合高格挡的盾牌让其他职业难望项背。另一方面，圣教军也可以称作最强之矛，牺牲 10% 的移动速度就可以在装备双手武器的情况下拿盾牌，几个技能拥有所有职业中最好的武器伤害加成，爆发能力也一时无二。缺点则在于持续输出受到愤怒的获取速度制约，此外还不够灵动，很容易受筑墙等精英怪技能的控制。


盾牌就是你的堡垒


圣教军原画



IGN评分	9.1

游戏类型	ARPG
开发公司	Blizzard
发行公司	Activision Blizzard
显卡要求	HD 4870

电攻评论员　阿庆

作为经历了《暗黑破坏神 3》服务器和其他各种问题的心碎玩家，很难想象《夺魂之镰》会是如此全面地一此转折。游戏不仅废除了拍卖行，因为新 2.0 掉落系统的加入而有了长足的进步，资料片中优秀的新内容也是小编一直以来在游戏中希望看到的。游戏的世界更加黑暗，危险的感觉也更加浓烈，怪物的种类也更加多样化，而新的冒险模式也弥补了《暗黑 3》一直以来缺少的持久游戏性。除了更加黑暗的气氛，资料片还在场景和怪物设计上展现出了一种惊人的多样性，尽管只是增加了一个章节，但是《夺魂之镰》资料片在多样性上几乎超越了整个《暗黑 3》。通过资料片和最近的一系列升级补丁，暴雪把《暗黑 3》转变成了一款铁杆玩家所期待的（刷刷刷）游戏。

黑暗之魂 2
对玩家满满的恶意



《黑暗之魂 2》是一款以高难度著称的动作角色扮演游戏《黑暗之魂》的续作。本作中有全新的人物登场，玩家要在一个全新的世界中展开探索，再一次体验该系列标志性的受虐快感与新的无情挑战。

玩《黑暗之魂 2》的感觉，就像是带着一副破旧，和手的棒球手套打棒球，虽然规则略有改变，但手感还是那么熟悉。有人曾担心本作为了迎合新手玩家会降低难度，他们的担心是多余的，《黑暗之魂 2》对玩家的惩罚和挑战依然那么苛刻，同时带来的成就感也和前作一样巨大。它在单人游戏探索和多人游戏捣乱方面虽然没有太多创新，但已经足以让这款游戏鹤立鸡群，令人难以抗拒。

IGN评分 9.0

游戏类型	ARPG
开发公司	From Software
发行公司	Namco Bandai
显卡要求	GTX 750

电攻评论员 公羊

抖 M 最应该玩的游戏没有之一，连官方在宣传该游戏时都说“继续带给玩家无情的挑战和折磨，保持该系列的特点；同时还有更多穷凶极恶的敌人需要挑战”。在前作的基础上，《黑暗之魂 2》又加深了难度，让你在任意一个关卡里都可能死上无数遍。按道理说这么难，为什么还有这么多人去迷（Shou）恋（Nue）呢？不得不说除了逆天的难度外，《黑暗之魂 2》还有超一流的战斗系统和受击判定，这一切的一切，都足以吸引无数的玩家前赴后继地进入黑暗世界寻求刺激、快感。让小编用一句话来形容这个游戏的话，那就是：“越死越想玩”。


《怪物猎人》即视感



在《黑暗之魂 2》的 60 小时游戏流程，小编死了无数次，但你的死亡不会白费，每次失败都会让你吸取教训，更加了解这个黑暗世界的生存之道，从分析敌人的行为规则到感知陷阱存在的迹象，虽然游戏难度很高，但几乎从来都没让人觉得无法逾越。

小编刚才说的是“几乎”没让人觉得无法逾越，因为制作团队设定的死亡惩罚有点太过分了。每次死亡，HP 上限都会减少一点。玩家可以献出人性来弥补这一惩罚，但人性这个道具依旧非常稀有，在游戏前期，可获得的人性都是有限的。这毫无疑问是一个硬核游戏机制，但小编还是觉得有点不合理，因为它打消了玩家探索世界的积极性，总是害怕会为了满足自己的好奇心而付出惨痛代价。

由于前作的 PC 版是后期移植过来的，各种 BUG 遭到了玩家的恶评，而《黑暗之魂 2》是全平台同时研发制作的，使用了全新开发的引擎，可以在 PC 上达到 60FPS 的稳定高帧数，画面看起来也非常精细。画面整体强调了光影变幻，在自然光照条件下，景色秀丽画面真实，在火炬的照耀下，地下城也变得更加阴森恐怖。玩家可以在营火处选择卸掉盾牌，换成火把，以此照亮周围的阴暗角落，而且还会有一些敌人畏惧火焰，在火把面前畏首畏尾，这种视觉上的表现非常有趣。



看门狗

“缩水狗” “卡成狗”

延期了半年，《看门狗》终于在今年6月与我们见面了。从2012年E3游戏展上的惊艳登场，到2013年末的突然宣布延期，直至2014年发售，画面大缩水引发了不少的争议，一路上话题不断。作为一款全新的游戏品牌，能引起这么多争议实属少见，不知道育碧是喜还是忧。



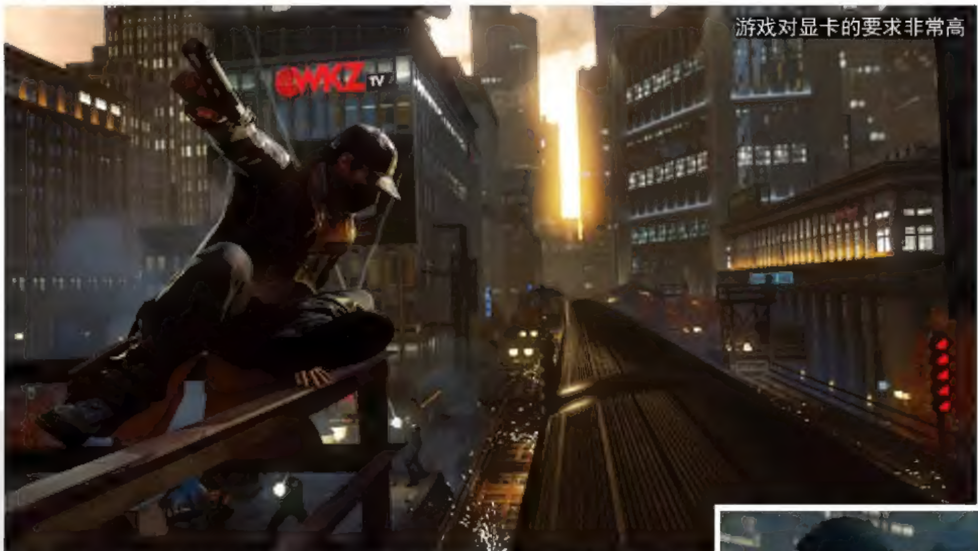


IGN评分	8.4
游戏类型	GTA Type
开发公司	Ubisoft Montreal
发行公司	Ubisoft
显卡要求	GTX 760

电攻评论员 公羊

育碧的潜入游戏的确是棒到不行，且不说其他大名鼎鼎的作品，《看门狗》通过一个手机操控整个芝加哥的构架，不但给我们带来焕然一新的游戏方式，也让我们在游戏时得到了极大的征服感。剧情没有特别出彩的地方，仅仅当做一个故事便可以了，毕竟此类游戏的重点并不在此。游戏真正体现了“细节决定成败”这句话的内涵。在雨中行进会打湿衣服，躲雨时暴露在雨中的身体部分也会被打湿，出车祸路人会打电话报警叫救护车等等等等。也许大家在游戏时并没有刻意关注这些，但偶然发现的那一刻，大家必定与我一样会对其啧啧称赞。游戏里的许多小游戏本羊倒是觉得可有可无，对我来说这些小游戏存在感并不高，连闲时娱乐的作用都起不到。据说最近已经出了看门狗手机版本，本羊还没发现这类资源，有知道的读者老爷一定要告诉我哦！

《看门狗》的开发平台使用的是N卡，而且某些特效得到NV的技术支持，可以说《看门狗》就是一款NV阵营的游戏。而从显卡的测试成绩可以看到，同级别显卡中，N卡有着较为明显的性能优势。不管缩水是因为技术原因或是其他，但在总体测试成绩中，只有NV的旗舰显卡GTX 780和Titan可以在最高画质下突破60帧，而像被大部分玩家所采用的GTX 760也只是起步显卡，中等画质下只能维持30帧，可见对显卡的要求是多么变态。



游戏对显卡的要求非常高

另外，由于游戏优化问题，复杂场景下掉帧还是比较严重的，所以就算GTX 760和R9 270X这样的显卡虽然平均帧数达到30帧，但是依然不能流畅运行游戏。而像GTX 750、750Ti和R7 260X这些中端显卡就更不用说了，直接由《看门狗》变成“卡成狗”。所以要想在1080P全特效的画质下流畅运行《看门狗》，至少需要像GTX 770和R9 280X这样的次旗舰显卡。

虽然游戏被许多玩家戏称为“缩水狗”，意指其画面与宣传DEMO差别大。不过经过小编的GTX 970体验过后，全开特效下画质相当不错，特别是在人物建模上，无论是主角还是游戏其他人物，其表情、皮肤的还原相当真实，过场剧情动画都是通过强大的即时演算完成，加上丰富的肢体语言，人物建模可以说是前所未有的。



小编想到了棱镜计划

勇敢的心：世界大战

对战争与和平的哲学思考



《勇敢的心：世界大战》的角色选择非常有特点，与以往战争游戏中无所不能的国家英雄不同，游戏的主角们不再能以一己之力拯救国家于水火，而是普普通通的人。他们有的被迫上了战场，有的不幸被俘虏，成了阶下囚。一个个悲凉的人物设定不再有战无不胜、杀敌争光的快感，小编感到的只有妻离子散、前途未卜的悲凉，以及对战争无情的控诉，一个个人物实际上都是战争的牺牲品。就剧情而言，这部游戏已经很出色了。



一战的史实照片





游戏画面采用全2D的视图，这也不同于以往一提到战争动不动就全高清的显卡杀手级作品。实际上，游戏的2D视图反而更有一番风味，特别是略显卡通的人物设定，甚至有些滑稽，但这样的角色反而更能凸显出游戏的背景，他们滑稽的背后是对自己前途的无力把握，着实有种让人揪心的感觉。在描绘战场的残酷时，游戏依旧没有通过拟真的血腥画面来表现，有一个场景是玩家扮演的老兵带着一对士兵冲向敌人的机枪，随着玩家越跑越远，身边的士兵都被炸上了天，越来越少，最后只剩玩家一人被敌军炸伤，这样的表现手法带来的视觉冲击绝对不亚于血肉迷糊的尸体，视人命如草芥的盲目冲锋直面战争的邪恶本质。

游戏的重点在于描述人民是如何生活在一个水深火热的战争年代，一个陌生人如何成为救世主，以及如何重现繁荣。游戏以一个小人物的视角来看待战争，试图描述其如何在被暴力统治的年代展现爱与英雄主义。虽然没有更大的挑战或是其他理由让你通关之后再来一遍，但是其中的历史故事是值得玩家去思考的。



IGN评分 8.7

游戏类型	AVG
开发公司	Ubisoft Montpellier
发行公司	Ubisoft
显卡要求	HD 3850

电攻评论员 小玮

《勇敢的心：世界大战》是一款解谜型冒险类游戏，故事背景发生在1914年到1918年的第一次世界大战期间。游戏通过五个角色来描绘友谊和爱情，所有的人物在游戏中都有着千丝万缕的关系，是款十分走心的游戏，悲剧的结尾还揭露了第一次世界大战的残酷，绝对是一部值得让人细细回味的作品。这款游戏的制作团队参考了许多历史文献，在剧情中也加入了大量的真实历史照片。作为一款严肃历史氛围下的游戏，制作团队特地在人物的对话中融入了诙谐的元素，使玩家在解谜时不由地会心一笑，比如敌人被攻击了之后会发出惊恐的声音，以及一些场景下人物会用夸张的语调来诉说。除了严谨的历史背景资料，游戏的艺术设计也让人印象深刻，画面配色为了与游戏的战争历史背景相统一，大部分场景选择了灰黄色来作为主要基调，很容易把玩家带入一战的战争氛围内。游戏的背景音乐也值得一提，独特的韵律引得众多玩家去购买原声。强烈推荐给喜欢有关一战相关历史的玩家们，这绝对是你们不可错过的一款游戏。

御天降魔传
涅盘新生的国产单机



电攻评分	8.0（试玩版）

游戏类型	ACT
开发公司	艺龙网络
发行公司	完美世界
显卡要求	HD 4870

《御天降魔传》是由艺龙网络科技有限公司完全自主开发的一款原创单机作品。故事背景设定在架空的中国古代，主要讲述了天界神裔龙凌天被派至凡间，寻找御天宝剑的碎片以对抗魔魁混沌，途中与凡人邂逅并产生的种种爱恨纠葛，作品将一改传统国产单机游戏回合制的模式，以炫目的连招和各种技能的搭配为主要卖点。


血这么多真的不要紧吗

本作采用ACT即时战斗模式，突破传统国产游戏的窠臼，是国产单机游戏的一次勇敢尝试。游戏中的美术资源、游戏剧本资料部分为完全原创，制作团队希望以此给玩家带来独一无二的游戏体验。游戏采用Unity3D作为开发引擎，辅以动作捕捉等一系列国内顶尖的技术支持，人物动作更加逼真流畅，整部作品能够实现操作与动画的无缝衔接，达到电影化的视觉效果。





早在去年9月，艺龙就发布了《御天降魔传》第一版试玩，那部作品问世后，褒与贬两种极端的声音便不绝于耳，而争议声中，令人印象深刻的便是国产游戏中为数不多的流畅连击，无可否认，这是由一群具有无限潜力的年轻人组成的朝阳团队，他们凭借着初生牛犊不怕虎的冲劲，用自己的新鲜观念和出色实力在游戏领域里打拼，并且让人看清了他们敢于冲破现状，寻求变革的孤勇。

今年同一时间，他们选择在这个时候公布《御天降魔传》的第二版试玩，用艺龙官方的话说，是一次有意的安排，是对一年来坚持的肯定，是挥别旧时的辛酸与阴霾，同时也为让玩家看清新作与前作相比的巨大进步，官方人员称，他们更喜欢将其称作一个关于“重生”的故事。


击败 Boss 后的特写

电攻评论员　公羊

可以说此作算的上是今年国产单机的神秘之作，不知道是艺龙还是完美世界的原因，临近测试版发布之前才有一些宣传，而且到现在为止小编都没看见此作的官网，游戏资源全在各大游戏论坛平台。一直关注国产ACT新作《御天降魔传》的玩家一定知道，艺龙一直在根据玩家们的意见对这款游戏进行修改，可谓是国产游戏的良心。官方可能即将推出第三个试玩版，敢一直推出试玩版的国产单机可不多见，相信正式版一定会让我们眼前一亮。这个作品本羊给予极高的评价，说是国产单机的救星恐怕也不为过，官方表示大约会在2015年暑期上市，在这之前大家还是继续在测试版中感受情怀吧。

中土世界：暗影魔多

年度最强黑马



简洁震撼的开场CG立刻奠定了黑暗血腥的基调，塔里安曾是一名刚铎游骑兵，在索隆的大军攻占黑门时，塔里安的妻儿双双不幸遇害，自己也没能逃过一劫。但在“索隆的黑手”的诅咒下，死亡并没能让塔里安获得安息，反而让他和一个精灵的亡魂（怨灵）捆绑在了一起。为了打破这不生不死的诅咒，也为了给挚爱的亲人讨还血债，塔里安踏上了中土世界，展开了一场复仇与救赎之旅。对于《指环王》原著迷来说，这部游戏的剧情纯属瞎编，但整个故事是非常具有动感的。咕噜在本作中有重要表现，此外还推出了几个原创人物，他们会帮助玩家潜入敌军后方。



本作的特色在于，无论一场战斗是输是赢，都会造成一些有趣的结果。假如你杀死了某个兽人队长，他将会掉落符文，符文可以镶嵌在武器上获得额外效果，有的效果很逆天，比如免疫毒药，或者将连击维持的时间延长10秒等。不过，如果一个兽人杀了你，即使他原本只是个杂兵，他将会升级并学会新技能，甚至还有可能晋升为队长，你必将会在后面的游戏进程中再次与他交锋，而他出场的时候还会吹嘘自己曾经如何战胜你。



其实大多数的兽人队长都不堪一击，你会很快忘记他们的名字。但也有少数的时候，你明明杀死了一个队长，回头他又再次出场，脸上带着伤疤。因此，每个队长出场时候的简短介绍动画都值得一看，丰富的配音台词和表情动画，让这些出场介绍百看不厌。

《中土世界：暗影魔多》从众多开放世界动作游戏中脱颖而出，他在《蝙蝠侠》系列的基础上增加了一层新的游戏架构。游戏的战斗和奖励系统结合得非常巧妙，而且直接影响到进展成长，不仅对于玩家，也是对于敌人。PC版比主机版多出了一些画面设置选项，包括超高清贴图材质，需要6G显存。虽然菜单界面的控制有点让人难受，但一切都是可定制的，而且习惯了以后还是挺方便。





IGN评分 9.3

游戏类型	ARPG
开发公司	Monolith Productions
发行公司	WB Games
显卡要求	GTX 660

电攻评论员　小玮

回顾以往的作品，无论是同宗同源的《蝙蝠侠》，还是《暗黑破坏神3》或《爱丽丝：疯狂回归》，黑暗系游戏似乎总能得到玩家的青睐，而《中土世界：暗影魔多》则是一款原创的黑暗风格游戏，故事的主要人物和情节大多数来源于托尔金的原著《指环王》。游戏展现了中土世界上惊险刺激的复仇和救赎之旅，玩家所做的每一个选择，即使阵亡之后依旧存留。作为一款第三人称动作游戏，游戏中还不乏一些创意模式。除此之外，游戏中的连击和组合技能，动作流畅，喜欢动作类游戏的玩家可不能错过。本作的难度不是很大，每一关Boss都会有自己的弱点，相信机智的玩家们很快就能找出破绽沉着应对！

火影忍者：究极忍者风暴 革命

十年追忆，一朝完结



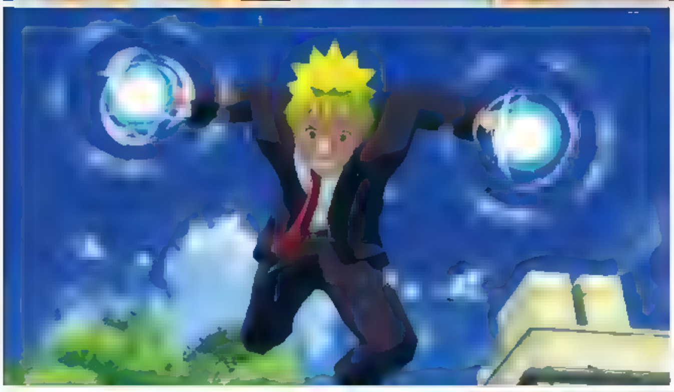
IGN评分 8.6

游戏类型	FTG
开发公司	CyberConnect2 Co
发行公司	Namco Bandai
显卡要求	GTX 650

《火影忍者疾风传：究极忍者风暴 革命》是《火影忍者》系列游戏的最新作品。本作着重强调合体奥义元素，第7班的小樱、鸣人、佐助将有酷炫的合体奥义。除了奥义合体之外，包括二代土影、三代雷影、二代水影、四代风影等角色在内的118名角色都会在游戏内登场。值得一提的是，还有一名特殊角色，那就是传说中的机甲鸣人，他的身体完全是由金属打造，全身都是武器，并且拥有两种形态：机甲鸣人和机甲藏马。







游戏相对于前作做出了很多优化，细节方面做得更好，也没有出现前作经常眯眯眼的状况了，而且添加了新的忍术动画，让打斗画面更加绚烂，更加暴力。游戏还有各种各样的场景供我们选择，尤其是发动强大忍术的时候，可以看到强大的忍术从天而降，再配合着一个剧情，一下将敌人干倒在地，真的很爽。

游戏分为忍者世界锦标赛、轻松对战、在线对战和忍者越轨行为（小编玩的是英文版，大概是这么翻译的）这四种对战方式，忍者世界锦标赛是选择一个忍者然后在一个岛上进行对战，直到最后胜利为止，而且还是4人混战，按照在混战中战斗造成的伤害排名次，这样就会经常看到一个人被三个人打的情形。轻松对战可以说是这几个模式中最难也是最看技术的一个模式，这个模式很简单，就是选择自己想要的战斗方式，然后给自己选择好忍者，给电脑也选择好忍者，然后开打，但是……这个模式的电脑简直是逆天的存在，尤其是对于小编来说，手速根本跟不上，电脑的反应力、判断力，尤其是对于硬直的把控都到了变态的地步，一连就是一管血，中间都不带断连击的，完全把小编打的体无完肤。





电攻评论员 网庆

[illegible]

恶灵附身

为恐怖生存游戏正名



《恶灵附身》是由《生化危机》之父三上真司操办的生存类恐怖桌牌，游戏使用 id Software 的 Tech 5 引擎，视觉效果非常震撼。本作以极其血腥的画面表现和诡异的游戏风格抓住了不少玩家的眼球，同时三上真司的名字也为这款全新的作品提供了品质保证。从发售前放出的一系列宣传片以及图片来看，《恶灵附身》可以说是到目前为止主机平台上最血腥的游戏之，不仅气氛十分诡异，还伴随着断肢、出血、心理恐怖等刻意为之的效果，于是游戏在日本理所当然地拿到了“Z 级”，也就是所谓“18 禁”的评级。官方宣称该作将回归纯粹的生存冒险游戏，玩家要利用手头有限的资源奋力求生，就像以前的《生化危机》那样。陷阱将在该作的关卡设计中扮演重要角色，玩家不仅要试着解除它们，还要想办法利用它们来对付敌人。


游戏中的怪物十分扭曲





IGN评分 8.7

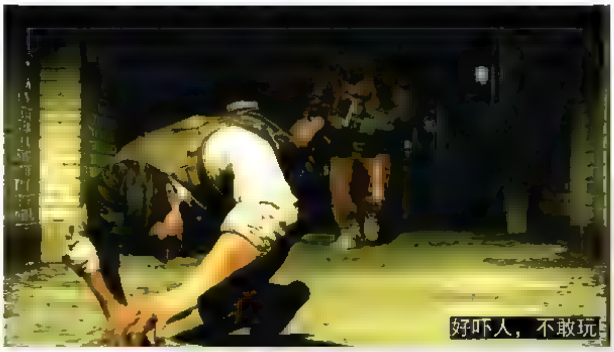
游戏类型	AVG+ACT
开发公司	Tango Gameworks
发行公司	Bethesda Softworks
显卡要求	GTX 670

电攻评论员 小[illegible]

[illegible]

《恶灵附身》是一款残酷、富有挑战性和乐趣的游戏，古怪离奇的世界和充满创意的敌人让人不禁为之战栗，游戏中很容易用光的资源更是显著提高了玩家求生过程中的无助感。尽管《恶灵附身》的游戏性很高，不过该作的剧情确实有些无趣和复杂，对于那些游戏技术较高的玩家来讲，一旦适应了游戏节奏，就会感觉有些无聊。

本作的剧情对于恐怖游戏来说一点也不新颖，在一个虚构的城市内，一家精神病院发生了多起谋杀案，主角前去调查，随后发现事实比想象的更加复杂和恐怖。虽然游戏主线的谜团比较引人入胜，但随着游戏的进展，剧情就开始有点跑偏，最后没能实现游戏设计之初的宏大目标，尤其是最终结局部分，最终 Boss 战根本没有剧情上的必要，完全是为了存在而存在，让人略感失望。剧情上的半生不熟与主角的刻画有很大的关系，塞巴斯蒂安侦探让人感觉是个木头人，没有什么感情，冷静得让人觉得很假。而且塞巴斯蒂安明明都已经打怪兽打了好几个小时了，仍然还会不时地喃喃自语：“这里发生了什么？”，当他自己都不珍惜自己的生命时，又怎么让玩家惜命呢？虽然这方面的细节没有做到位，但是 Tango 工作室却打造了非常惊悚诡异的游戏场景，整整 15 个章节中，各种恐怖元素层出不穷，许多俗套的恐怖道具都被赋予了很新颖的出场方式，鲜肉冷藏室，叮当作响的车间，假人模特等元素都在本作中出镜率特别高。


好吓人，不敢玩

刺客信条：大革命

惊喜与失望并存

《刺客信条：大革命》游戏的背景设定在18世纪的巴黎，也就是法国大革命时期。借助新世代绘图硬体，画面呈现出了更细致写实的场景与角色，艾吉奥时代的庄园系统也会回归。本作主角名为亚诺，来自日耳曼语里的鹰，将与巴黎刺客兄弟会一同进行战斗，本作是今年2部刺客信条中的一部，另一部为《刺客信条：叛变》，PC版会在2015年初发售。



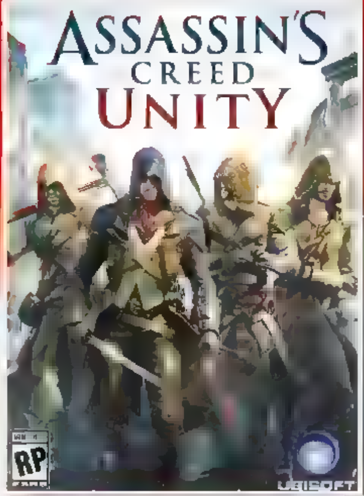


关于跳票问题，此前，Ubisoft旗下人气系列游戏《刺客信条：大革命》原定发售日为2014年10月28日，但由于各种原因本作延期至11月11日发售（美版），亚洲地区为11月13日。而外界猜测跳票最主要的原因是游戏还有很多Bug、细节需要改善。那真相是否如此呢？近日游戏创意总监Alex Amancio在PAX Prime展会上公布了一些全新细节。让人庆幸的是，《刺客信条：大革命》的现代部分完全有别于之前的戴斯蒙德·迈尔斯的故事。如果玩家还记得之前的故事是怎么展开的，大体上就会明白了，因为确实是有点乱。另外，我们的尖兜帽英雄亚诺跟戴斯蒙德·迈尔斯没有丝毫关系，他来自另一个族系。不过，跟戴斯蒙德、艾吉奥偶尔说两句意大利语相似，亚诺也会时不时地冒出两句法语。



游戏引擎的大部分是专为《刺客信条：大革命》而重新开发的，从而获得了同屏显示大量人数与动态变换人群习惯的性能。谈及开发目标方面，近期的跳票是为了更进一步地打造一些微妙之处，Alex说得好："优秀作品和伟大作品之间的差别其实非常细微"。这些小地方凑到一起之后就会导致开发过程延长。随着游戏过程的推进，玩家可以看到亚诺有四个专精领域可供选择。不要着急，当亚诺达到大师级刺客水平的时候可以购买所有技能，不过随着武器的不同，游戏的路数也会跟着变化。这意味着玩家需要自行收集多款道具，并将其带回大本营中分门别类地放好。





IGN评分 7.8

游戏类型	ACT
开发公司	Ubisoft
发行公司	Ubisoft
显卡要求	GTX 770

电攻评论员 小珠

《刺客信条：大革命》是一[illegible]更流畅更真实的游戏体验。

孤岛惊魂 4

喜马拉雅山脉上的火爆历险



IGN评分 8.3

游戏类型	FPS
开发公司	Ubisoft、Red Storm
发行公司	Ubisoft
显卡要求	GTX 680

电攻评论员 阿庆

[illegible]因为游戏舞台和地区的独特性，[illegible]《使命召唤》那样线性任务火爆通关[illegible]也能够在大潮中站稳脚跟，值得一玩。

前几代的评分和口碑那是相当的不错，引起了广泛的讨论，其中每一代都将舞台放在了一些非常独特的环境，2代是广阔的非洲大草原，3代则是热带群岛，而这一次4代更是大胆地将舞台设置在了喜马拉雅山，如此高海拔的游戏舞台纵观整个游戏历史也是稀罕的，那么游戏具体如何呢？





先说配置要求方面的问题。可以肯定的是游戏画面特效全开的情况下，绝对很惊艳，但是对机器的配置要求也是很苛刻的，如果你的显卡较老，那就不得不牺牲画面来提高流畅度。诚然，优秀的画面表现力和配置的要求是相辅相成的，在游戏发展至今，画面自然是越来越好，随之而来的必然是对硬件要求的增加，可能会有些许玩家认为这是游戏厂商和硬件厂商之间有着所谓的阴谋，但也不能否认程序对硬件的基础要求，即使进行优化也不一定能够达到目的，本作也许在优化方面仍有余地，也请各位玩家冷静对待，尽量客观。

如果说《孤岛惊魂 2》是满眼荒凉的黄，《孤岛惊魂 3》是充满活力的绿，那么本作就是朴素的蓝，游戏舞台地处高原山区，植被算不上非常丰富但错落有致，开发者将一个非常真实的山地环境呈现给了玩家，相信游戏画面的第一观感就可以给诸位留下不错的印象。本作的画面表现力可谓强劲，在目前市面上的主流 FPS 游戏中也可以说是名列前茅，不枉费 Ubisoft 下了大功夫为其设置了多种新技术在其中。

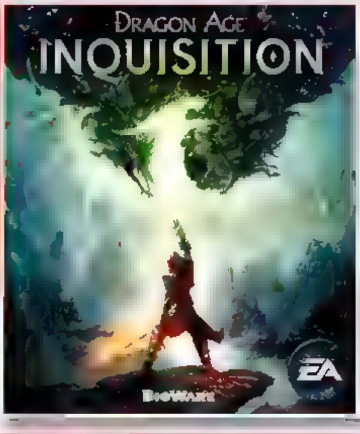
本作对一些角色的建模可谓用心良苦，特别是那位风格独特的反派，杀马特的发型，粉色的西装，玩家甚至可以发现他还画了眼线。与其相对的，玩家方面势力的角色造型比较朴素，同时又显得非常接地气，比如皮肤都略显发黑，衣着搭配更符合高原地区，这种细致入微的美术设计，延续了 Ubisoft 一如既往的细腻。游戏的光影对比较为强烈，可能会引起部分玩家的不适，可以降亮度调低一些。小编的 GTX 970 非常给力，在这里可以非常肯定的告诉各位，本作的画面水准无需担心，不存在上市后缩水的情况。



游戏中的任务和其它的沙盘游戏基本类似，从多个地点接取不同方向的任务，寻人寻物是必然的，还有 Ubisoft 一贯风格的爬高塔开地图等等。游戏中很多任务都是线性，一个任务做完之后可以循序渐进地推进下去，任务的设定虽说不上多么巧妙，但关联性和连续性较好，玩家在进行任务时并不会感觉太过枯燥。游戏的内容繁多，多到小编无法在此一一举例，玩家所需要面对的敌人不仅仅是人类，随处都可以遇见当地的野生动物，有时候站着不动还会被天上的老鹰下来啄一口，而一些野生动物还可以成为座驾和攻击手段等等。

龙腾世纪3：审判

屠龙勇士的冒险征途



今年的大作游戏可能发售得都比较晚，基本都集中在11、12月份。《使命召唤11：高级战争》没有让大家失望，《孤岛惊魂4》也很可能继续保持，而《龙腾世纪3：审判》在还未发售就已经用泄露出的游戏视频和提前公布的游戏评分征服了许多人。《龙腾世纪3：审判》是一部具有超乎寻常眼界的游戏。本系列的前两作《龙腾世纪：起源》以及《龙腾世纪2》——都在游戏制作大纲上曾有着相同的选择，但是它们所表现的内容却都是相对独立的，所描述的英雄主义传奇也仅仅是这个宏大的奇幻世界的冰山一角。





IGN评分 8.8

游戏类型	ARPG
开发公司	BioWare
发行公司	Electronic Arts
显卡要求	GTX 660

本作是第一个真正把这个奇幻世界全面展示出来的游戏，所有的任务和这些任务带来的结果将整个龙腾世纪大陆缓缓呈现给玩家。而相对应的，许多情节和角色也从前作回归到了本作，尽管这并不是游戏的卖点，《龙腾世纪3》感觉上更像是一个环环相扣的故事中的一部分，好像一个将前作各种悬而未决故事归拢到一起的终章。这是《龙腾世纪》在过去五年想要达成的一个总结，也是一个在可见的未来仍能继续看到这个世界延续的保证。

电攻评论员 阿庆

《龙腾世纪3》继承了许多B[illegible]

[illegible]

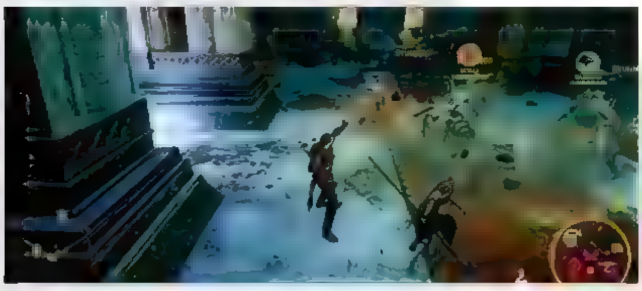
正给玩家带来情感冲击。



在本作中，你不再是一个带领着快乐小伙伴出门冒险的小队长，而是一个对整个世界产生大规模关键性影响的人物，世界正在被内战和政治阴谋割裂。世界正在被割裂，各地都有异次元裂隙被打开，恶魔从中涌出。你领导的组织有许多分支部门，但大多数主要活动，例如开辟未知区域，执行剧情任务，都需要“力量”点数。“力量”是游戏的核心资源，整个地图里面九大地区中所有比较重要的事情都需要“力量”才能完成，这让支线任务和探索成为完成主线剧情的必要条件。

游戏中的一些场景给人的第一印象会有些狭窄，甚至像是那种线性的走廊。但随后很快就会变得非常开阔空旷。无论关闭了多少灵界裂隙，收集了多少秘密碎片，小编始终都觉得自己触及的内容只是冰山一角。当然，这并不是说游戏没有提供成就感，游戏一开始，我们只不过是起义军，到后来则成长为颇具影响力的军事和政治力量，整个过程非常有成就感，而游戏的规模依然令人难以想象。还好有方便的任务地图，可以让玩家跟踪每个地区的内容，让注意力始终保持在特定的目标内。





2014年度

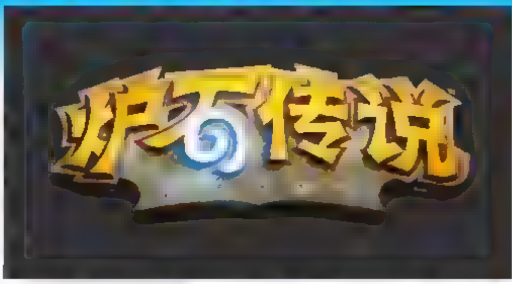
炉石传说

年度最火卡牌游戏

新浪CGWS评分	8.3 瑕不掩瑜
游戏类型	策略类卡牌
开发公司	暴雪
运营公司	网易
官方网站	hearthstone.com.cn

电攻评论员 小玮

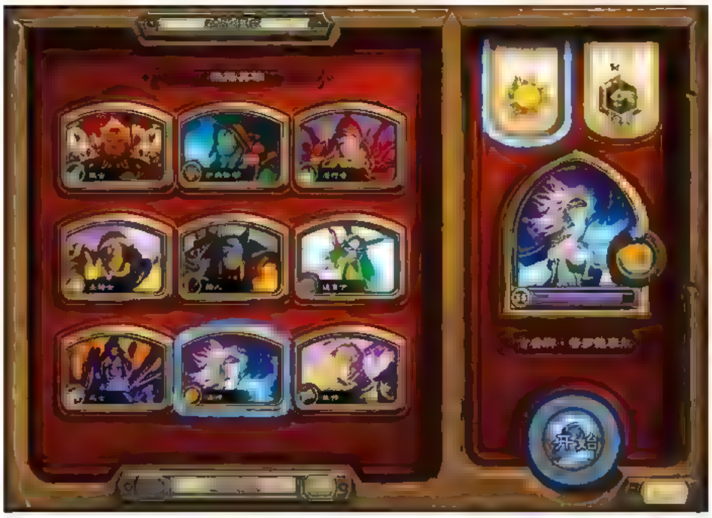
[illegible]



《炉石传说：魔兽英雄传》是暴雪的一款在Windows、Mac系统上推出的免费策略类卡牌游戏。中国大陆地区独家运营权已被授予网易公司。

作为暴雪娱乐公司旗下的一款主打游戏，同时也是经典《魔兽争霸》和《魔兽世界》系列的延伸。在《炉石传说》的游戏中，玩家可以选取魔兽系列中的九大经典英雄人物之一，围绕其英雄的职业为主题组建自己独特的套牌，与其他玩家进行对战，赢取新的卡牌，享受乐趣。而在十一月份举办的暴雪嘉年华上，官方正式宣布将要推出《炉石传说》首个卡组扩展包——《地精大战侏儒》。

《炉石传说》虽没有以往大型网游的华丽人物模型、大气建筑背景，但这难不倒暴雪的美工大大。魔兽味十足的操作界面和卡牌绘制、精细的技能动作效果、趣味十足的场景小细节，让游戏画面赏心悦目，“正在给卡牌做记号”、“正在学鱼人呻吟”等等Loading时冒出的风趣小段子，让玩家即使在等待时也能会心一笑。游戏中还采用了大量魔兽世界原版音效，让我等WOW老玩家十分亲切。



历经将近一年的时间，随着各种补丁的更替，各个职业在强弱排行榜上的名词也是起起伏伏，当年一句话正是可以准确映证这一情况：一代补丁一代神。话虽如此，随着玩家们不断深入研究了解《炉石传说》，五花八门的职业流派纷纷登场，既有万金油型能适应绝大部分版本的流派，也有昙花一现型的超强流派。本羊始终游走在炉石世界的边远地区，听起来是不是特别神秘——嗯，本羊打天梯从来没有下过20级，始终在23-21之间徘徊，像“传说”什么的我等只能遥遥仰望啦（阿庆问我为何要跪着玩游戏）。





十二大网游

神之浩劫

新型 MOBA 游戏

新浪CGWS评分	7.8	印象深刻

游戏类型	多人在线战术竞技
开发公司	Hi-Rez Studios
运营公司	腾讯
官方网站	sm.qq.com

电攻评论员　小玮

《神之浩劫》是一款由 Unreal 3 游戏引擎开发，腾讯游戏代理的 3D MOBA 产品，游戏以 3D 环境下的众神竞技对抗为核心玩法，凭借颠覆传统 MOBA 的操作模式与玩法体验，成为近年来流行的 3D 游戏之一。

游戏中的神明即我们通常意义上的“英雄”，其对于不同神明的战斗模式制定也有很大区别，近战神明玩起来有格斗的快感，远战神明则融入 FPS 元素，让玩家找到在 MOBA 中射击狙杀的新感觉。







高空 GNAK，是《神之浩劫》提出的一种全新游戏理念，是其基于 3D 系统为玩家开发的全新游戏模式。游戏中不少神明都拥有高空飞行技能，这些技能能够快速穿梭战场，从敌人难以发现的角度发动突袭，带动全队的节奏。

腾讯官方表示，腾讯游戏此前一直致力于细分市场布局，通过产品差异化核心优势来适应市场及玩家的不同需求，在已经成功运营了《英雄联盟》这款超人气 MOBA 网游的基础上拿下《神之浩劫》，正是基于继续深耕 MOBA 市场的需求。同样的，这款游戏的高品质也是促成此次全球代理的重要因素之一，对于腾讯游戏布局 MOBA 细分市场有着重要的战略意义。



射雕 zero
原味武侠世界

新浪CGWS评分 **8.4** 瑕不掩瑜

游戏类型	角色扮演
开发公司	完美世界
运营公司	完美世界
官方网站	sd.wanmei.com

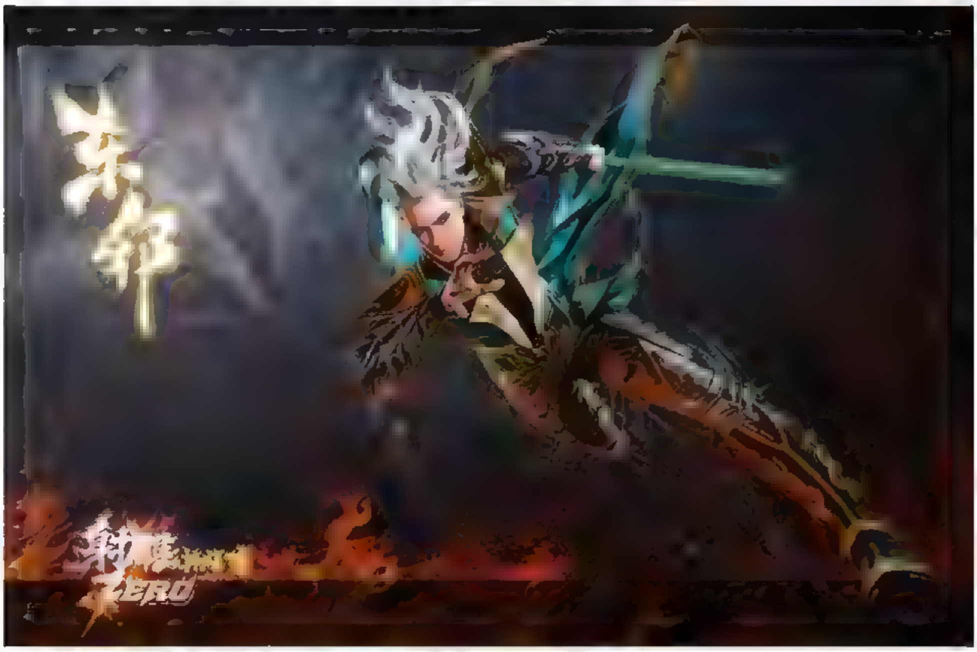
电攻评论员 公羊

[illegible]

从原作小说到改编游戏，《射雕 ZERO》彻底颠覆了传统的“射雕”剧情，以全新的故事线索，重新描绘了一个更加恢弘的宋末乱世，一段更加史诗的英雄传说！



“射雕 Zero”的世界，将不再局限于宋、金、元、西夏、大理和西域所构成的原著世界，横跨欧亚大陆的《射雕 ZERO》新世界，将为每个游历其中的人提供空前广阔的舞台。在《射雕 ZERO》空前庞大的世界版图上，分布着百余个拥有着各自独特历史与文化特性的国家和势力，其中既有宋、金及蒙古各部这样的一方强权，也有如桃花岛、白驼山庄、少林这样的江湖门派。《射雕 ZERO》版图在原著基础上，进行了富于想象力的大胆扩充，不仅有包括“射雕三部曲”在内的金庸著作中的众多知名门派登场，也有真实历史上曾经叱咤一时的红袄军、神武军等武装势力，更有《射雕 ZERO》独创剧情中的全新势力亮相。



《射雕 ZERO》采用完美世界自研的全新 ARK 引擎。游戏中所展现的草原、大漠、山林、深谷，大海以及城镇夜景均有不俗的表现。尤其是海面的水体效果以及光线透过树木和建筑缝隙漏出来的轨迹所展现的光影效果等已十分逼真。

实际上，此前《射雕 zero》名为《射雕英雄传 OL》。完美世界曾经在去年公开过《射雕英雄传》的少量图片、视频资料。相比于《射雕英雄传 OL》，《射雕 zero》已进行了堪称“换血”式的改动。据官方透露，为了呈现一个更具颠覆性的“射雕”，《射雕英雄传》在已拥有较高完成度的情况下舍弃了大量原有的美术设定，“舍弃了超过 200 张原画设定，废弃角色模型超过 50 个，近 150 个角色模型历经大幅调整，彻底废弃地图场景 5 个，完全重制地图场景近 20 个。





《射雕 ZERO》将分别针对不同类型玩家的需要与偏好，推出一系列多元化的特色玩法。PVE 玩家热衷的大型 RAID，极限挑战，以及规则更具趣味性的关卡，PVP 玩家爱热衷的自由 PK，竞技场公平较量，多人战场对决，家族天梯赛，以及休闲玩家喜爱的钓鱼，搜宝等。

剑侠情缘网络版叁——逐鹿中原

纯正武林喧嚣场

新浪CGWS评分	9.4	不同凡响

游戏类型	角色扮演
开发公司	西山居
运营公司	金山软件
官方网站	jx3.xoyo.com

《剑侠情缘网络版叁》是由金山软件西山居开发，金山运营的3D武侠角色扮演网游。《剑网3》凭借大规模的地形植被渲染技术、大量的场景光影特效和SpeedTree等引擎特效来展现中国传统武侠世界，将诗词、歌舞、丝绸、古琴、饮酒文化、茶艺、音乐等多种具有中国传统文化特色的元素融入到游戏中，展现给玩家一个气势恢弘、壮丽华美的大唐世界。同时，《剑网3》通过物理引擎打造的ACT新轻功玩法开创了武侠网游的轻功时代，为玩家带来耳目一新的游戏体验。

今年四月推出的“逐鹿中原”资料片已开放第二代人物DIY系统，成男、御姐、萝莉和正太，捏脸空间更加宽广，随心所欲捏出你想要的面孔。规模空前的阵营器械攻城系统等你来战，更有三大秘境携十大门派新套装震撼来袭。同时推出5种世界跟宠，新手历程全场景真人配音！



电攻评论员 公羊

[illegible]

值得一提的是，在今年11月份，《剑网三》也将再次推出一个新门派——苍云，定位在于DPS和坦克，和天策似乎颇有渊源哦。截稿之时新门派尚未上线，本羊一定会在第一时间去感受一下的！

作为真正意义上的3D武侠网游，剑网3拥有最独特的特色轻功系统，与西方魔幻网游的飞行系统相比更具中国风特色。十种各具特色的门派轻功，各种华丽的ACG轻功动作，进入门派即可习得，展现如同武侠世界般的动作。更具轻功特技、特技上马等多种轻功扩展。



传统武侠正统《剑网3》采用类似格斗游戏的武功动作系统，武学设计依据金庸、古龙等经典武侠小说设定，富含古韵的招式动作结合精致的武学特效，抛弃玄幻的成分，完全回归正统的武侠世界。独具特色的经脉系统使玩家能定制与众不同的游戏人物；武功秘笈让武学精进永无止境；门派阵法令玩家深刻感受到队伍战法的精髓所在。



激战 2

年度最丰富元素游戏

新浪CGWS评分	9.2 不同凡响
游戏类型	角色扮演
开发公司	ArenaNet
运营公司	空中网
官方网站	gw2.kongzhong.com

《激战 2》是由网游业界巨头NCSOFT旗下的北美子公司ArenaNet开发，空中网代理的颠覆级3D魔幻热血网游巨作。

《激战 2》的故事以泰瑞亚大陆为舞台，充满了波澜壮阔的英雄史诗。游戏拥有可覆盖半个欧洲的地图面积，充分契合了游戏的“史诗”风范。玩家可以在这片充满真实细节的幻想国土上自由冒险探索。



电玩评论员 公羊

[illegible]



颠覆任务——《激战 2》没有任务的概念，而是让玩家去探索一个有生命的世界，探索触发事件，事件需要选择，选择导致改变，改变最终带来新的事件。

颠覆职业——传统的铁三角职业消失，每个职业都能决定自己在团队中的位置。伤害、治疗、保护、控制……一职全能。

颠覆战斗——技能栏绝不再是一成不变的铁板！当角色换上不同的武器，技能也将随之而改变，而在不同的职业手里，同一件武器带来的技能也会不同。

颠覆剧情——《激战 2》希望你扮演的是自己，在这里你可以自由选择种族、职业、武器、能力、天赋，乃至个性、希望和梦想，每一个项不同都将影响剧情的不同走向，形成一套你独有的个人传奇。





战机世界

年度飞行作战游戏

新浪CGWS评分	8.2	瑕不掩瑜

游戏类型	[illegible]
开发公司	Wargaming
运营公司	空中网
官方网站	wowp.kongzhong.com

电攻评论员 阿庆

[illegible]

战机世界是由白俄罗斯《坦克世界》开发商 Wargaming 开发的一款空战射击的飞行网游。这款游戏在美服、俄服、欧服已经正式运营，采用免费模式运营。《战机世界》是一款以“飞行作战”为主题的动作游戏，很明显的避免了“模拟飞行”的描述，游戏包含 3 种战机：专精于缠斗的中轻型战斗机，火力强大的重型战斗机，以及扮演黑死神角色的对地攻击机。每架飞机将拥有多种功能变化的弹药类型，引擎，和其他关键模块，它们能够自由组合以形成最佳配置来进行战斗。









战机世界并不只是简单的对坦克世界进行了“克隆”，绝对不是坦克世界的衍生作，而是一个全新的独立游戏，战机世界中的战机种类甚至会比坦克世界中还要多，有法国的、英国的、捷克斯洛伐克的、日本的、波兰的、俄罗斯的、德国的、美国的、中国的……游戏中的战机数量至少有两到三千架，游戏会有轰炸机的，但是战机世界更着重于空中战斗。

游戏的重点还是在战机身上，那些叱咤风云，特别是书写了二战历史的那些伟大机型都将会在游戏中一一呈现，游戏的目标要打造出一个充满现实主义的在线战机游戏与社区 但为了充实一些国家的飞机，如日本 10 级机，会把一些未投产的飞机也打造出来。

未来很可能与《坦克世界》进行联动，而战机世界和坦克世界的交集可能会在 Clan Wars（领土争夺战）里体现，坦克将控制地面领土，而飞机掌控领空权。但由于这两部游戏的地图规模不一致，所以未来出现飞机对坦克的战斗将不太可能实现，基本还会是 15vs15 的战斗，并加入领土战。

天涯明月刀

年度最受期待网游

新浪CGWS评分	9.0 不同凡响
游戏类型	角色扮演
开发公司	腾讯
运营公司	腾讯
官方网站	wuxia.qq.com

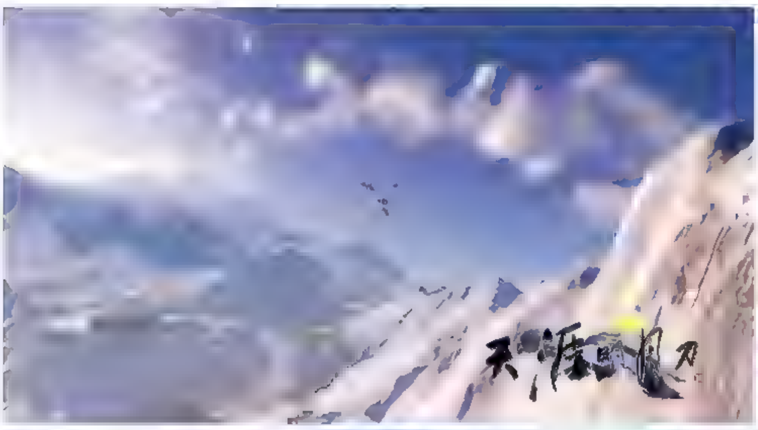
电攻评论员 阿庆

《天涯明月刀 OL》是腾讯自研的全 3D 武侠题材 MMORPG 网络游戏，该游戏以中华正统武侠文化为创意基础，结合大量国际先进的次世代技术运用，旨在带给玩家具有纯正中国风的画面和丰富的武侠体验。

本作是腾讯公司旗下北极光工作室采用腾讯自主研发引擎制作的一款网络游戏。其改编自古龙同名小说《天涯·明月·刀》，并聘请陈可辛、袁和平、奚仲文、吴里璐四大香港电影宗师级人物担任首席顾问团，是腾讯旗下首款自研电影级 3D 武侠网游。



在传统的武侠世界里，江湖恩怨与纷争是永恒的主题，门派、兵器、武艺、名望等元素往往是衡量一个江湖人的惯用标尺。然而在《天涯明月刀》的世界中，江湖将得到更为丰满的诠释。独创的江湖身份系统，使每一位江湖过客拥有了独特的江湖身份：乐伶、市井、猎户、游侠、镖师、绿林、捕快、文士、商贾、悬眼……众多的江湖身份令《天涯明月刀》的武侠世界更加精彩纷呈。不同的江湖身份各自具有不同的江湖功能，诸如狩猎、暗杀、押镖、缉拿、创作、演奏等等等等，你可以从中充分感受到纯正武侠世界的生活。



“剑试蔷薇内测”已于日前正式结束，相信不用多久，我们便可以迎接公测的到来了。游戏截至“剑试蔷薇内测结束”已公布九个门派：太白、神威、唐门、丐帮、真武、天香、少林、五毒、神刀。其中少林、五毒、神刀尚未开放。





最终幻想 14

受于经典，发于经典

新浪CGWS评分	8.8	优秀作品

游戏类型	角色扮演
开发公司	Square Enix
运营公司	盛大
官方网站	ff.sdo.com

电攻评论员 阿庆

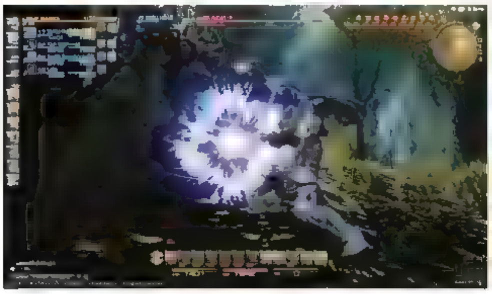
[illegible]

《最终幻想 14：重生之境》（简称：FF14）是由日本著名游戏开发商 Square Enix 开发的大型 3D MMORPG，在全球已拥有 200 万用户规模、是创下 1 亿套销量的全球经典游戏品牌最终幻想系列的第十四部力作。



《最终幻想 14》作为该系列的最新力作，不仅仅拥有丰富的战斗系统，副本等元素，还有充满深度的生活系统，陆行鸟宠物的培育，众所周知的召唤兽，超酷的飞空艇也会悉数登场，已经在业界掀起一股幻想狂潮。《最终幻想 14》的国服代理已由盛大游戏获得，由 Avata 工作室运营。

初版《最终幻想 XIV》于 2010 年 9 月发行，该版本在玩家中被称为 1.0，获得大量负面评价。作为对糟糕评价的回应，原史克威尔艾尼克斯总裁和田洋一宣布，他们组建了以吉田直树领衔的新团队接手作品开发。团队在负责原版更新内容的同时，着手以新名称开发新游戏，以期解决先前版本的全部批评。《最终幻想 XIV：重生之境》最初被称为“版本 2.0”，新版延续了原版游戏的设定、传说和拟议情节；使用





了新引擎、改进的服务器结构、修订的游戏性与界面，还有新的故事。游戏获得大量积极评价：评论称赞游戏坚实的机制与进步，并称吉田扭转了这一项目。



《FF14》存在着多种冒险者可以选择的职业。为了更好的应对战斗，所有冒险者的初始职业都是战斗精英——听从



战争号角召唤、使用武器的大师或者魔法导师——研究所有神秘事物的饱学之士。

经验丰富的冒险者可以加入其它武职使自己的技能更多元化，并在两者成长到足够的水平时进行转职，从而进化成更为高级优秀的职业。如果你有更和平的追求，你可以变成大地使者——收集艾欧泽亚自然资源的职业，或者选择能工巧匠——加工自然资源来获利的职业。

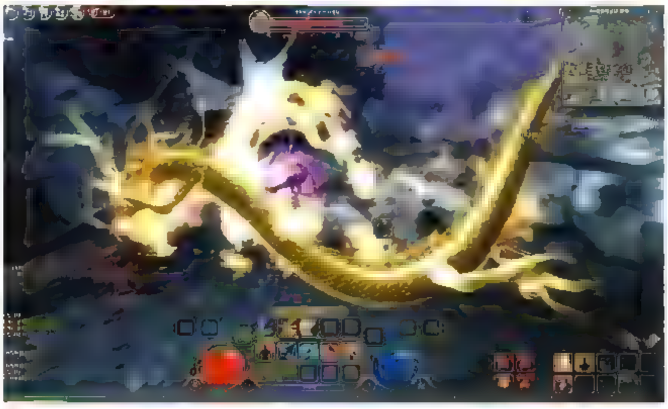
热血江湖 2

童年回忆的传承

新浪CGWS评分	7.6	印象深刻

游戏类型	角色扮演
开发公司	Mgame
运营公司	17GAME
官方网站	rxjh2.17game.com





《热血江湖 2》是由韩国网络游戏开发商 Mgame 开发的一款 3D 动作武侠 MMORPG 游戏。中国国内由 17game 代理。

《热血江湖 2》是《热血江湖》的续作，讲述了《热血江湖》30 年之后的故事。从韩飞官的儿子韩无尽开始讲述。谭花磷带领着正派与邪派间的战斗，并与第 3 势力间展开激烈战斗。尤其是韩飞官与谭花磷等主要人物间的关系和向后展开剧情的复线游戏进行吸引人的眼球。

热血农场是游戏中一大亮点，在农场中玩家可以建立各种采集用地，可以制造各种美丽的建筑，还有灵兽乐园，这样玩家在野外可以获取的东西同样可以在农场中获得，并且是没有其它人干扰的哦！

也许这部作品本身并没有太多创新亮点，但就其历史渊源来看，更适宜被称之为一部情怀延续作品，相信有许许多多的玩家都曾经历过《热血江湖》的世界，如果有暇，不妨进去看看，找找有没有曾经记忆的痕迹。

电攻评论员 阿庆

小编参加了《热[illegible]

[illegible]

这与漫画原著相去甚远[illegible]制作商终于有机会、有实力去将原著[illegible]



地城之光

Q版萌萌作

新浪CGWS评分 7.9 印象深刻

游戏类型	角色扮演
开发公司	Eyedentity Games
运营公司	盛大
官方网站	ds.sdo.com

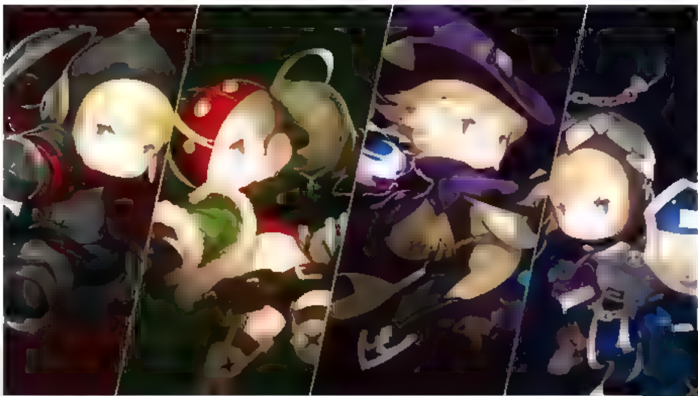
《地城之光》，韩国 Eyedentity Games 开发的一款以“简单体验更多的乐趣”为基础的动作 MMORPG。其拥有酷炫华丽的游戏世界、激萌有爱的人物角色和给力到位的动作打击感。总结起来“酷爱快”这三个字就是对于《地城之光》品牌的完美诠释。



《地城之光》以光明与黑暗两大势力的斗争为背景，营造了一个恢弘魔幻、亟待地城之光拯救的暗黑世界。玩家在这里成为可爱勇敢的光明勇士，开始一段与黑暗恶魔抗争的探险之旅。与市场上其他同类产品相比，《地城之光》有明显的特点和创新优势：Q 萌有爱，清新风格人物，让你欲罢不能的激萌角色；暗黑 3 风格，原汁原味，让你重返经典的暗黑世界；姿态切换，技能传承，让你打造自己的专属角色；一键操作，酷爽打击，让你真实体验动作的快感。

电攻评论员 小玮

[illegible]



《地城之光》沿用 MMORPG 最典型的职业划分：战士、游侠、法师和牧师。单兵作战时，玩家可利用每种职业的不同特点进行操作，保障自身生存；团队作战中，四种职业更可各尽其职，相互提供协助，使战斗力和通关效率得到提升。

《地城之光》独特而强大的自由转职系统，打破了一直以来的职业禁锢。通过一些简单的任务，玩家在同一个游戏人物下可以体验到战士、法师、牧师、游侠四大职业，在某个职业的等级到达 30 级之后还能学习其他职业的标志性技能，并通过技能传承玩出更多新玩法。





风暴英雄

暴雪出品，必属精品

评分	8.9
游戏类型	多人在线战术竞技
开发公司	暴雪
运营公司	网易
官方网站	heroesofthestorm.com.cn

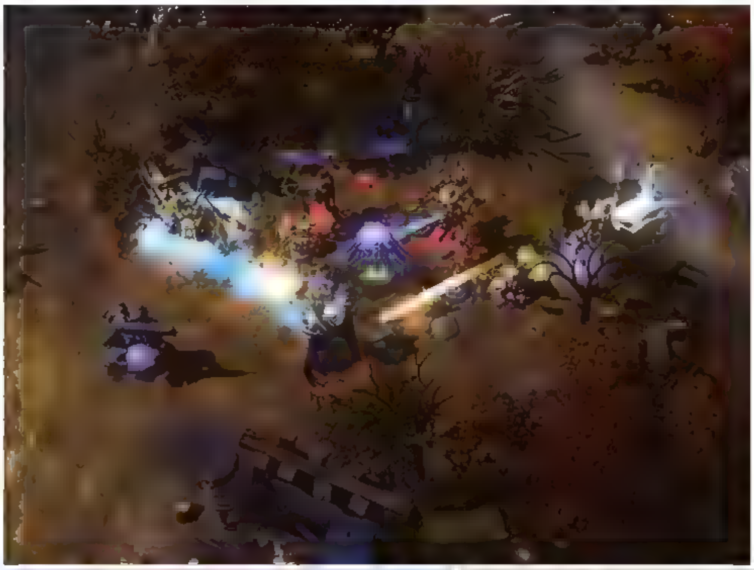
电攻评论员　公羊



《风暴英雄》是一个由暴雪娱乐开发的一款运行在Windows和Mac OS上的在线多人竞技游戏。游戏中玩家所扮演的英雄全部来自于暴雪三大经典游戏系列《魔兽世界》、《暗黑破坏神》和《星际争霸》。它与《星际争霸2》同属一个团队开发，基于同一个引擎。

《风暴英雄》为道具收费游戏，官方将通过英雄、皮肤和坐骑进行收费，是暴雪在多人竞技领域的新尝试。2014年4月22日，网易公司与暴雪娱乐联合宣布，网易获得暴雪娱乐《风暴英雄》在中国大陆的独家运营权，为期三年，并同时开启内测申请。2014年10月12日，网易宣布《风暴英雄》国服将在10月17日开启测试！玩家超过30W！

该游戏最早在2010年的时候就被提及，当时游戏名为《暴雪DOTA》但因与"Valve"发生商标纠纷，庭外和解，因此。两公司达成了一条协议。暴雪将其更名为《暴雪全明星》。最终在2013年10月18日，暴雪正式宣布更名为《风暴英雄》。



《风暴英雄》的主要玩法是5V5的多人竞技，不过官方并没有排除有其它模式的可能。游戏同样有着防御塔，玩家需要控制自己的英雄与队友合作，带着己方的随从拆掉对手的防御塔和基地以获得胜利。

快节奏的团队混战，通常20分钟一局

暴雪经典系列英雄，熟悉的老朋友们

丰富的坐骑与皮肤，造就你的个性英雄

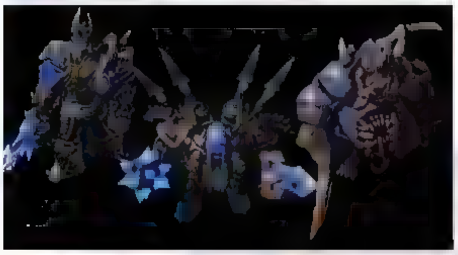
多个游戏地图，地图互动能影响战局

英雄的天赋影响不同技能的选择

经验和等级团队共享，无装备系统

《风暴英雄》旨在鼓励玩家积极参与进攻以及快节奏的团队合作，来补充现有MOBA类游戏的一个空白。例如，防御塔对于单个英雄来说绝对是噩梦，但面对一个英雄团队时，有限的弹药数成了防御塔的致命死穴。还有地图上由强力雇佣兵把守的据点，可为玩家方的所有单位提供升级强化，而不仅仅是夺取这些据点的英雄。







无冬 ol

DnD 原汁原味无转基因

新浪CGWS评分	8.1 瑕不掩瑜
游戏类型	角色扮演
开发公司	Cryptic
运营公司	完美
官方网站	nw.wanmei.com

电攻评论员 小玮

[illegible]

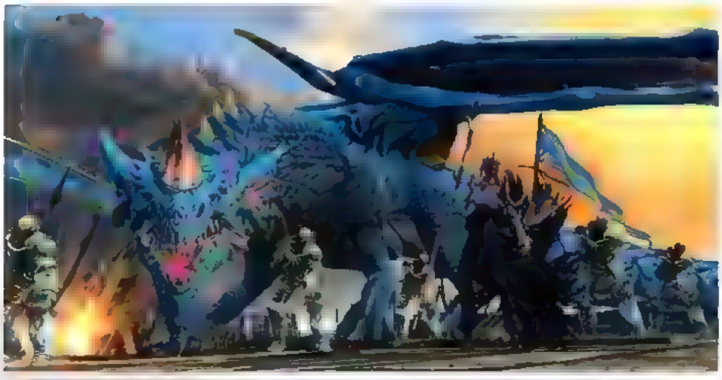
《无冬 OL》是由完美世界控股的 Cryptic Studios 工作室开发的 3D 奇幻大型多人在线角色扮演游戏。

游戏故事发生在单机版《无冬之夜 2》之后 100 年，那时的无冬之城陷入了一片混乱之中。由于大规模火山爆发导致了大片城市被毁，而且此时侵略者也趁机混入城市系统，企图抢夺整座无冬城。玩家在这样的一个背景下开始了各自的冒险之旅。



玩家可以按照自己的方式来铸造《无冬 OL》的世界，因而我们称这种玩法为“玩家创造世界”。有了“Foundry”，玩家可以在游戏中“创造新内容”——如建立城堡、树林、地牢甚至城市，实现自己的所想所见，如同英雄史诗一般，在无冬城的世界观设定中，创造自己的王国和传说，或者分享给好友和游戏里其他玩家，使成千上万的人能够在你创造的传奇中自由冒险。

游戏采用了欧美魔幻的主题风格，在画面上追求更高的要求，当你进入游戏之后，无论是人物外形还是游戏环境的设计都充满了魔幻气息，尤其是古典欧式的建筑风格就好像身处城堡当中，游戏画面饱满、色泽艳丽，明显超越了《魔兽世界》和《神魔大陆》。此外，游戏的动画效果十分华丽，技能释放炫目，控制输出和移动的技能搭配存在。打击感一流，挥舞笨重的武器的时候，人物有明显的动作迟缓，动作线条十分清晰，充满真实感。



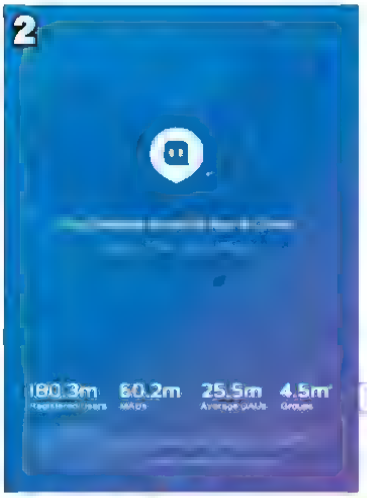
《无冬 OL》是一款相当不错的游戏。不仅 PC 版还是主机版，都得到了不错的反响。身为《龙与地下城》的正统传承之作，游戏本身的压力很大。但是《无冬 OL》不仅很好延续这个正统的招牌，而且发扬光大。游戏不仅在画面上将欧美魔幻的风格展现得淋漓尽致，而且在玩法上也将 MMO 的精华精炼得丝毫误差。操作上的简单粗暴，技能上的华丽实用，音效上的刀刀入肉，战斗上的极强打击感，每一项的奢华体验，都是这个游戏带给玩家的。

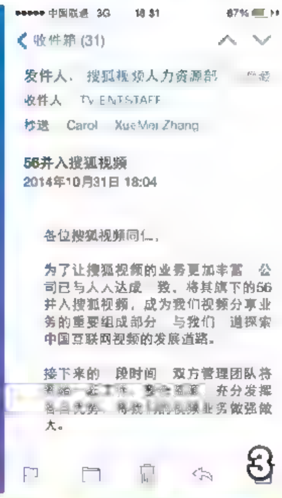


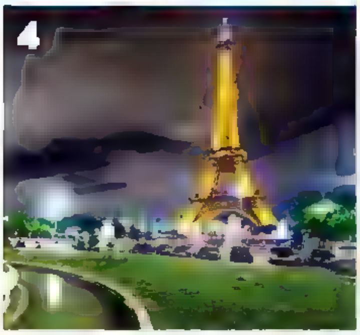
















中国区 App Store 购买增加银联支付方式，买 App 从此更加方便

近日苹果发表声明，正式宣布中国区 App Store 购买支持银联支付。用户在绑定 Apple ID 和银联卡后，可以方便快捷的完成内容购买支付流程。

终于，陌陌要上市了

北京时间 11 月 8 日凌晨，陌陌向美国证券交易委员会递交了 IPO（首次公开募股）申请，计划募集 3 亿美元资金，在纳斯达克上市，股票交易代码为 MOMO。不过，这应该是第一版招股书，陌陌并没有在招股书中透露发行价区间，估值大概在 27 亿美元左右。

陈一舟断臂求生？人人旗下 56 网正式并入搜狐视频

10 月 31 日晚上，搜狐视频人力资源部向搜狐视频部门员工群发邮件称，公司已经与人人达成一致，将其旗下的 56 网并入搜狐视频，成为搜狐视频分享业务的组成部分。接下来，双方的管理团队开始一起工作，整合资源。

埃菲尔铁塔管理方：拍铁塔夜景属侵权系谣言

境外媒体称，近日网上出现数篇有关游客拍摄巴黎铁塔夜景属“违法”的文章，指游客拍摄埃菲尔铁塔夜景，并在网上传播，可能涉及侵权和罚款。巴黎埃菲尔铁塔管理公司表示，这是“没有根据的谣言”，只要不涉商用，个别游客拍摄、分享，完全不受版权限制。

谷歌拿下纽约时代广场最贵广告牌位

纽约时代广场将迎来世界最大视频广告牌，而谷歌将成为这块广告牌的第一个用户。据报道，这块广告牌有八层楼高，几乎占据了整面墙，由 2400 万个像素组成。谷歌将于 11 月 24 日有幸成为这块广告屏幕的第一个用户，而且将独占很长一段时间。

微软成全球第二大上市公司 仅次苹果超越美孚

虽然微软过去很长一段时间里，外界对微软的移动平台 Windows Phone 和新桌面系统 Windows 8 一直不看好，但在过去一年时间里，投资者并没有对软件巨头失望，微软的股价一路上涨。就在本周，微软的市值成功超越了埃克森美孚（Exxon Mobil），成为全球市值第二大的公司，仅次于苹果公司。

7 德拉诺之王 11 月 16 日上线庆典

11 月 16 日，《魔兽世界：德拉诺之王》上线庆典在北京首钢举行。这是一场非常特别的发布会——因其标志着继《熊猫人之谜》后，《魔兽世界》再次实现全球同步上线新资料片。活动在晚上 6:30 举行，但在当天早上，国服却宣布：《德拉诺之王》国服上线的日期，将和韩国、台湾一起推迟到 2014 年 11 月 20 日凌晨零时上线。这应是中国游戏史上第一个在上线庆典当天宣布的推迟上线公告。

8 S3 冠军队伍大魔王 Faker 哪都不去 明年继续效力 SKT

季前赛韩国 OGN 改制之后，众多韩国电竞选手去向不明。众人都在猜测 S3 冠军队伍大魔王 Faker 的去向，传言不断，近日，SKT 战队发表声明，表示 Faker 不会离开 SKT 战队，明年将继续在 SKT 效力。传言 Faker 也因此拒绝了两家中国公司的大合同。韩国杂志 Osen 报导了 Faker 至少与两家中国公司接触，并且得到了将近 100 万美元的 Offer。意料之中的是，这两家公司都是主要依靠直播服务的商业公司。

9 索尼将于 2015 年推出云电视服务 PlayStation Vue

据法国《费加罗报》11 月 13 日援引英国路透社报道，日本电子巨头索尼在美国的子公司索尼网络娱乐国际公司于 11 月 13 日发布一项基于云端的电视服务 PlayStation Vue。该服务将于 2015 年第一季度进行商业推广。

10 垃圾短信治理新规将出台

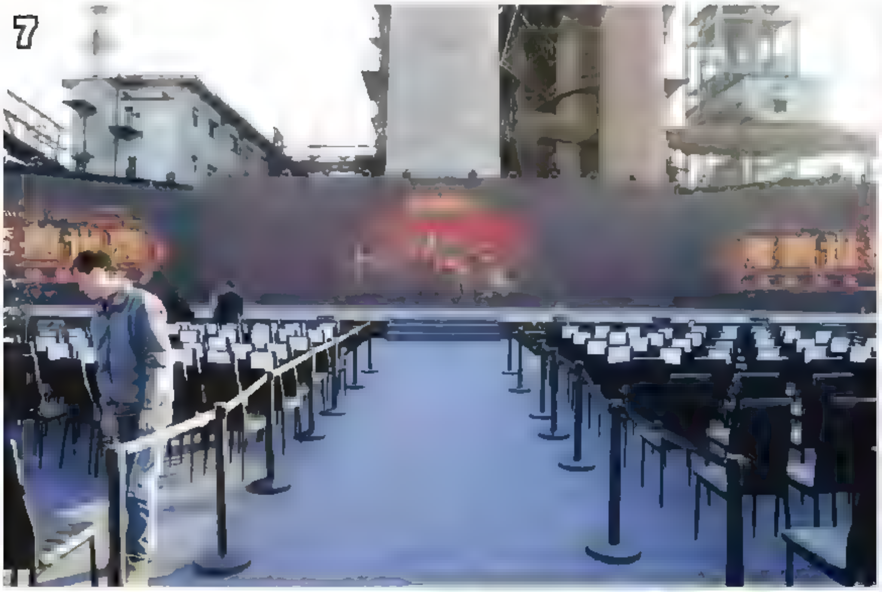
为彻底根治垃圾短信问题，工信部近日发布《通信短信息服务管理规定（征求意见稿）》，对于违反规定的电信业务经营者和短信息服务提供者，最高可处以 3 万元罚款。最新的消息显示，该规定将于 12 月底正式出台。

11 美国纽约将用上万免费 WiFi 信号站取代电话亭

11 月消息，美国纽约将推出一个名为 LinkNYC 的新项目，拆掉大量付费电话亭，代之以免费的公共 WiFi 信号站，为用户提供 24 小时不间断的高速上网服务。

12 中国“天河二号”获全球超级计算机四连冠

一个负责测量计算机运算速度的国际组织 11 月 17 日在美国发布了全球超级计算机 500 强最新排行榜，中国国防科技大学研制的“天河二号”超级计算机，以每秒 33.86 千万亿次的浮点运算速度获得四连冠。

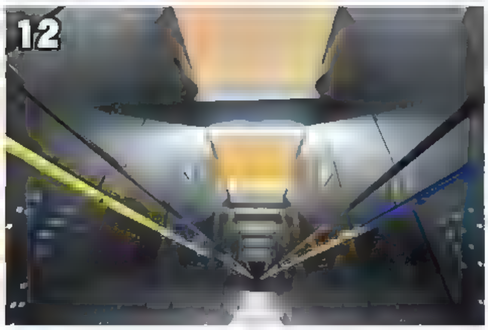












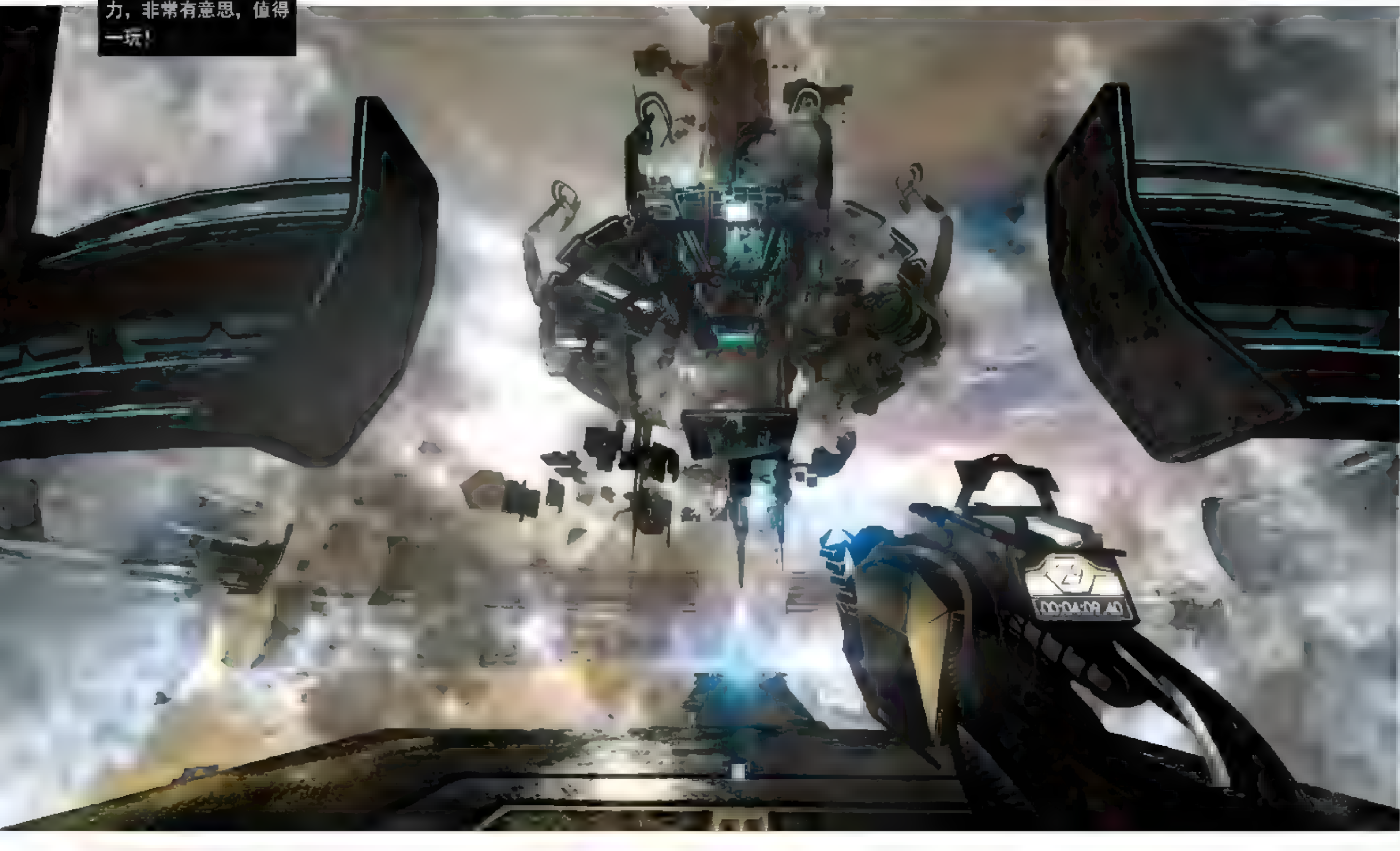


本年度不容错

只要提到本年度的FPS游戏，那第一时间想到的便是《使命召唤11》了吧，除了这个还有哪款游戏值得一试呢？那绝对非《死亡核心》莫属，其玩法与操作和Valve旗下的《传送门》系列有点像，玩家需要在游戏中攀爬一座巨大的塔，不需要一直“突突突”，而是侧重于穿越迷宫、环境解谜，不同的武器还可以对抗时间和重力，非常有意思，值得一玩！



《福尔摩斯：罪与罚》做为《福尔摩斯》系列的最新正统续作，制作方舍弃了他们自制的图形引擎，改用了虚幻3来制作，在画面的视觉效果上有了质的飞跃，细致的动态光照和阴影，动作的转换也很流畅，在游戏自由性上也同样有所提升。身为福尔摩斯的铁杆粉丝们，想必已经体验过本作了，但如果你是PC玩家或者拥有新世代主机，那就更不能错过了！

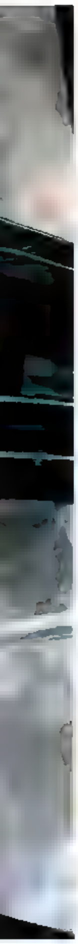


过的佳作大盘点



很多人打开《神界 3：原罪》这部作品后，会直接来一句：“什么！回合制的？”，然后直接关掉游戏。其实不然，本作回归了该系列最早的出发点，如果你细心玩下去，在长达 60 小时的游戏体验中，你绝对会被优秀的魔法系统，和复杂而又相辅相成的剧情所深深吸引，不仅如此，你更会发现，原来自己的一举一动竟然能改变整个世界！这才是玩RPG游戏最大的乐趣。

如果你喜欢日式 RPG，如果你还喜欢怀旧，那么 Experience 旗下的《剑之街的异邦人》就是你不能错过的作品，精美的插画配上悠扬的背景音乐无一不传递着浓浓日式 RPG 的风格。本作还为喜欢挑战迷宫类 RPG 的玩家提供了一个绝佳的机会，从最简单的迷宫，到即便打倒最终 BOSS 也不见得能找到出口的“不可能迷宫”，绝对让你欲罢不能。





《晶体管》是一款考验玩家智慧的优秀动作 RPG 游戏。游戏中充满神秘感的赛博朋克故事，和创新的战斗系统是前所未有的，这两点小编都很喜欢。在开发商 Supergiant 的第二款游戏上，他们把第一部《堡垒》中成功的元素精炼出来，让本作达到了一个新的高度。其实这两部作品都有点小众化，小编曾把这两作都介绍给了公羊君玩，竟然到了二周目还停不下来。





《圣铠传说》最早在 1985 年就已经登陆了街机平台，并在整个街机时代风光无限，伴随着无数玩家度过了美好的童年。如今，这款曾经红极一时的经典街机作品已被重制，整个游戏依然保持着原汁原味的快节奏暴力。如果你曾是《圣铠传说》的铁杆粉丝，又十分渴望能在 PC 上回味一下自己的童年，那么还请不要错过这次难得的机会。

《太阳码头》本来是一款 2009 年在 MD 上发售的原创同人游戏，游戏风格和经典 RPG 游戏《最终幻想》十分类似。去年 12 月，该作的高清重制版《太阳码头 HD》在 Kickstarter 上发起了众筹，整个过程非常顺利。HD 版除了画面、音效上的升级，开发团队在剧情方面也融入了更多的解谜要素，等待玩家们来揭晓。因此，即使你玩过旧版，那也不一定就能很快地通关哦！





现在的游戏数量十分庞大，在过去十多年的时间到现在，以海盗为题材的游戏屈指可数。除了以加勒比海盗而展开的《刺客信条4》，和在今年早先时候发售的《崛起2》之外，现在还有了一款《乌鸦的悲鸣》值得玩家们来玩一下。本作讲述了一个海盗复仇的黑暗故事，主角在幼年时全家遇害，左手也被砍断，现在他给左手装上了铁钩，玩家要做的就是控制主角完成他的死亡复仇。

《幻象》是一款十分有特色的第一人称冒险游戏，游戏中你将穿越时空数百年，进入大约公元2400年的世界，原本繁华的都市已然成了废墟，变得沉寂与神秘。等待着你的是广阔土地，这里有着数量众多的野生动物，留给我们的只有不复存在的文化记忆。玩家可以通过收集那些已经算是文物的报纸、期刊，把曾经的记忆拼凑起来，才能知道究竟发生了什么。





《伊森卡特的消失》在游戏开始的时候有一排文字："本游戏的剧情体验将会使你放开双手。"这一句话完美地诠释了本作的整个世界。游戏中的谜题既有趣又有挑战性，对于剧情的刻画十分鲜明，同时还制造了摄人心魄的恐惧氛围。场景的设计别出心裁，小编好几次情不自禁地停下来，只是站在那里看着远处的景色。更值得一提的是，在你自由穿行的整个过程都是无缝的，不会看到任何读取画面，不会打断你的思考。



地狱突袭

编：阿庆　美：grass

游戏类型：动作冒险

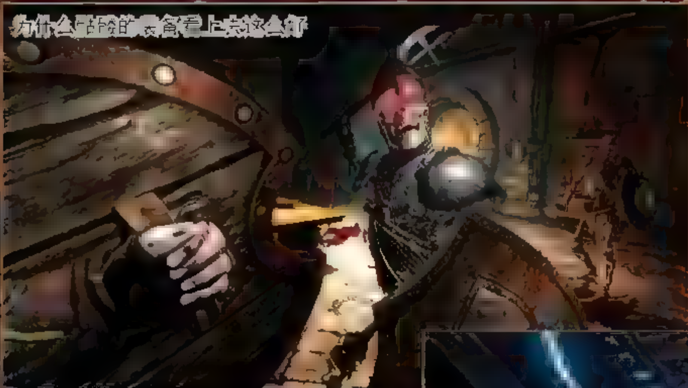
《地狱突袭(Hellraid)》是Techland(代表作《死亡岛》系列)开发的一款第一人称砍杀类游戏，利用Chrome 6引擎打造，风格类似于《上古卷轴5：天际》，但在《地狱突袭》中，更强调武器收集和动作要素，画面也更加精美。游戏的风格偏向暗黑幻想风格，怪物的设定也大多取材于《龙与地下城》中的世界观，所以游戏的场景基本都是昏暗的地下城，玩家将作为一名狩魔猎人，在这里尽情砍杀。


简直无情


这些皱巴巴的骷髅可不弱

荷兰开发商开发商Techland在去年就公布了这款玩法和《死亡岛》类似的第一人称动作冒险游戏《地狱突袭》，原定于2013年年底发售，但之后由于开发计划改变不得不延期至2014年。为此《地狱突袭》制作人在早前发表了声明："如果我们今年（指2013年）就放出游戏的话，必须做出很多妥协，最终成品也许无法达到自己和玩家的期望，所以决定在2014年发布这款游戏，我们要在游戏中应用一些新想法和更多的人性化修改，比如我们的团队希望重新设计游戏的魔法系统来使魔法更加强大和多样化。"

《地狱突袭》是一款结合了第一人称射击与砍杀RPG的游戏，战斗方式不仅有近程格斗，远程射击，甚至还有魔法武器。游戏的核心系统在于两点：武器装备系统和战斗系统。武器装备系统和《暗黑破坏神》非常相似，打开宝箱或者击杀怪物都会掉落随机属性装备，值得注意的是，击杀怪物将会掉落怪物手中的武器，也就是说如果怪物手中拿的是传奇品质的武器，击杀他就可以得到。武器装备还可以进行附魔，增加各种元素伤害或者是相应的抵抗力。





游戏的战斗系统非常成熟，玩家控制的角色有一条技能树，通过升级可以解锁众多主动和被动技能，其中有战斗闪避、冲刺、回旋斩等。游戏中挥砍武器时可以瞄准敌人的不同部位，造成不同的伤害反馈，比如砍敌人的胳膊，就无法使用武器攻击你。战斗中的格挡则分为招架和格挡两种，如果玩家没有装备盾牌，则只能进行招架，但由于没有盾牌很多攻击就无法招架，因此破绽很大。而装备盾牌就可以进行格挡，效果比前者更好。游戏中的魔法设定更为真实，火系魔法可以点燃易燃物，雷系魔法能够进行精确的打击，而冰系魔法则可以冻住敌人，控制场面。想要使用魔法需要使用法杖，游戏中可以通过多种方法获得。




使用魔法前必须装备法杖

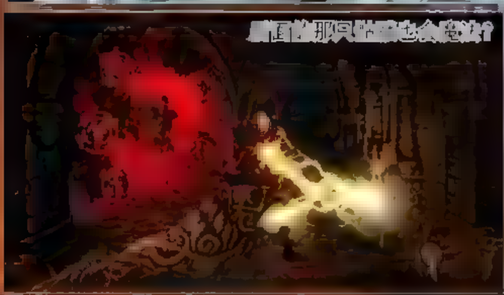

能够冻住敌人的冰魔法

《地狱突袭》的默认视野距离是75度，但是玩家可以在选项菜单调整这一参数，范围在40-100度，更大的视野距离意味着你有更宽的视野和能看到更多的敌人。这一贴心的设计可以允许玩家们根据自己的习惯来获取最佳的游戏体验，类似选项在《无主之地2》中也出现过。

游戏中并未设定多人对战模式，取而代之的是组队生存模式和组队任务模式。组队任务模式不用细说，玩家可以选择某一关卡来完成任务，而组队生存模式的场面将会非常震撼，四名玩家要同时面对四、五十个敌人，在狭窄的竞技场里和魔物大军决一死战。



地狱施虐者，铁索缠身形象吓人




在白天的场景下并不恐怖



在一次近期的媒体采访中，Techland的制作人马尔桑称：《地狱突袭》将会拥有无限的可玩性，本提供了全新的体验，玩家可以进行关卡来完成主线和支线任务，或者体验多人模式。游戏会生成不同种类的敌人，并且会按照不同的方式分配宝藏的位置。在进行多人模式时，还会产生极富挑战的战斗。本作预计2014年内登陆PC/PS3/Xbox 360，今年秋季将率先登陆Steam Early Access，也就是早期预览版。



劳拉和奥西里斯神庙

□编：阿庆 □美：grass

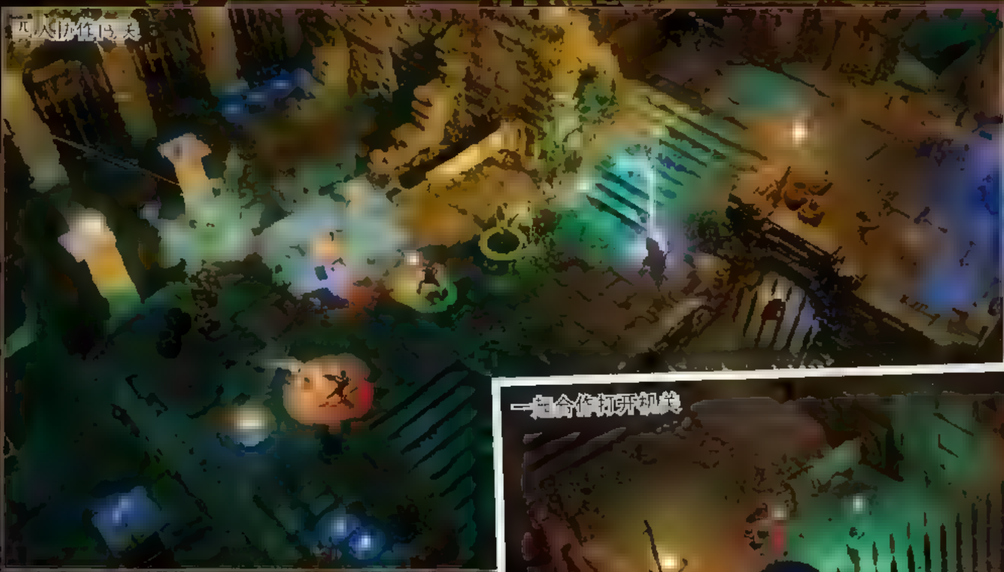
游戏类型 **动作冒险**

游戏特色 四人协作、埃及冒险

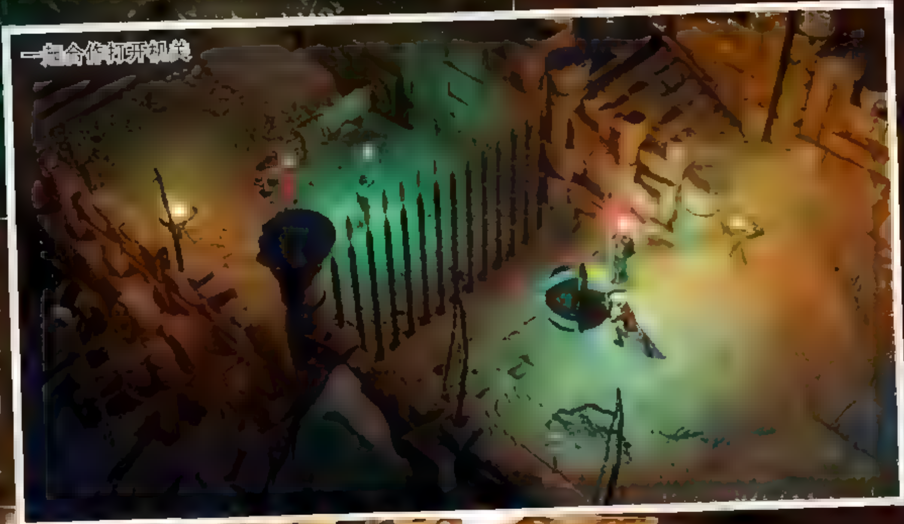
英文名称 Lara Croft and the

制作公司 Crystal Dynamics

游戏平台 PC/XboxOne/PS4


四人协作闯关

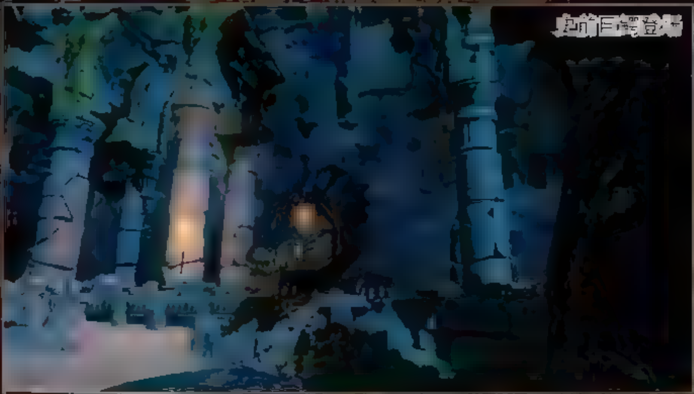
在今年6月的E3游戏展上Square Enix除了公布《古墓丽影9》的正统续作《古墓丽影：崛起》之外，还同样曝光了即将推出的一款区别于传统视角与玩法的作品——《劳拉和奥西里斯神庙》。作为《劳拉和光之守护者》的续作，《劳拉和奥西里斯神庙》通过惊艳的图形效果创作了一个全新的冒险故事，融合了ACT、RPG以及FPS等游戏元素，玩家必须齐心协力，才能解决重重的困难，击败强大的敌人。


一起合作打开机关

本作依旧采用俯视视角，场景设定在埃及，除了优秀的游戏画面，还有全新的故事情节。游戏中，阴森的神庙里藏着各种致命的陷阱，劳拉要团结伙伴击败邪神赛特，恢复奥西里斯神庙的和平，阻止邪神奴役全人类。主角们要同自然力量抗衡，穿过沙漠和古墓，并打败埃及神话故事中的怪物和传奇神灵。遇到陷阱，你还需要解开阴险的谜题，这样才能脱离险境。身为玩家，要做的就是团结一致，共同完成任务，拯救人类。另外，作为一款古墓探险游戏，玩家自然能够收集到大量的宝藏，例如戒指、项链可以为游戏角色装点，而枪械、武器也是必不可少的东西，因为它们能够帮助玩家更容易地打败敌人。


机关，快躲开

虽然在《劳拉和光之守护者》中仅仅支持双人合作游戏，但《奥西里斯神庙》在这方面做出了提升，最高支持一次四人同屏游戏。在四人合作模式中，玩家要和队友一起对抗各种敌人的同时，还要探索整个神庙，比拼获最高得分，这里有各种难题包括大量陷阱等诸多考验等待着诸位。多人模





夜幕下的埃及金字塔



劳拉黄金限量版

式下每个角色拥有不同的能力，以鼓励玩家交流互动，所以作为对单人游戏的补偿，劳拉在游戏中可以获取所有的能力。

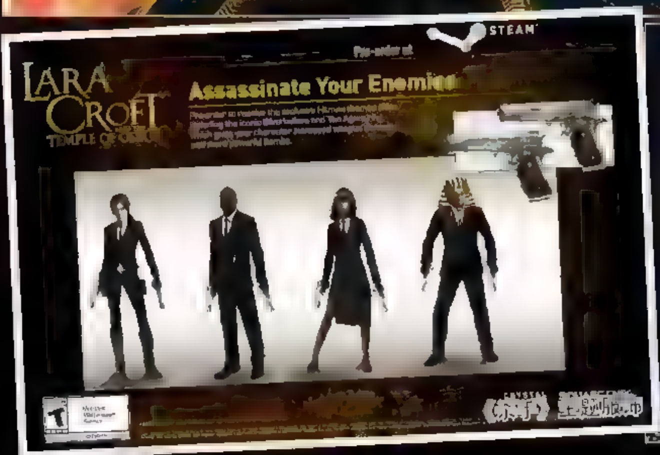
前些日子，Square Enix 举行了试玩活动，还公布了《劳拉和奥西里斯神庙》的黄金限量版本，其中包括一个三英寸的劳拉手办、一本艺术画册、一张游戏地图和一个 DLC 季包，拥有这个 DLC 季包将可以免费下载所有计划中的 DLC，另外在 Steam 中预购本作，还能获得《杀手》主题皮肤哦，粉丝们赶快掏腰包吧！



帅气的劳拉和小伙伴



《劳拉和奥西里斯神庙》凭借系列作品的人气在首度曝光后便博得了玩家的关注，游戏会在 2014 年 12 月 09 日发行，将登陆 PC，Xbox One 和 PS4 平台，同时还将会推出官方繁体中文版。承载着《古墓丽影》系列的精髓，搭乘次世代平台的卓越性能，游戏的质量自然不言而喻，本作将为 Square Enix 和子公司 Crystal Dynamics 提供一个全新的发展方向或是为他们带来一个转折点。如果你对该系列游戏情有独钟又或者想要体验一番次世代平台的动作极致，那么这款游戏绝对不容错过！



《杀手》主题皮肤





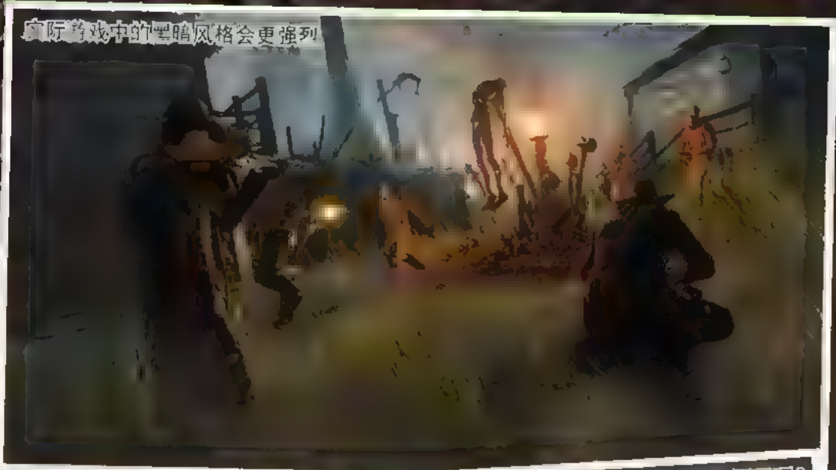
猎杀：镀金时代的恐惧

□编：阿庆　□美：grass

第三人称射击

《猎杀：镀金时代的恐惧》是Crytek USA制作的一款第三人称射击游戏，使用了最新的“CryENGINE 3.0”引擎打造，并且为了一贯坚持“Game as a Service”的理念，本作将会免费发行，目前BETA测试已经开启，感兴趣的玩家可以前往官方网站注册申请。

《猎杀》的故事背景设定在19世纪，描述了一个民间传说中的恐怖魔鬼世界，玩家扮演的猎人们决心冒险踏入这块最致命的疆域，直面泛滥成灾的可怕怪物。本作最多支持四人联机，玩家将同另外三名伙伴组队来击退嗜血怪兽的袭击，并追捕令人心惊胆颤的Boss。在游戏中玩家会不断数着自己的子弹，在深入探索这个阴影世界中艰难求助。由于突发事件来的如此频繁又那么迅速，随时可能出现的Boss将使每个玩家的内心砰砰作响，而Boss战则须要在猎人之间的紧密配合下才能打赢。说到这里不得不让人想起之前Valve推出的《求生之路》系列呢！


官方游戏中的黑暗风格会更强列


抡起就是一斧子


这种枪械究竟能否应付得了僵尸呢?


有一股西部牛仔风

由于采用了久远的时代背景，游戏中补充弹药时必须要将子弹一发一发地装填入手枪，这样的形式，不知道在面对成群的怪物时会不会显得太慢了呢？而且当时枪砲的性能当然和现代是无法比拟的，对于那些移动着的敌人，肯定也无法随心所欲地射击。正因为以上原因，在战斗中必须要带上近战武器，比如我可以装备匕首，让公羊看扛上斧子，这样遇到不同类型的敌人时，也能快速应对。


怎么感觉这僵尸笑嘻嘻的

另外在面对怪物包围，陷入绝境时，游戏设计师们还准备了应付这些情况的特殊动作，像扑向建筑物的窗户来进行逃脱的动作有很多。当玩家被杀死后，并不是在安全地带复活，而是从前方战线的棺材中，或被绑在室内的椅子上，又或是被倒着吊挂在树上等以各种奇怪的姿势复活，这种情况下，其他小伙伴就得赶快赶到复活点歼灭敌人，救出同伴。

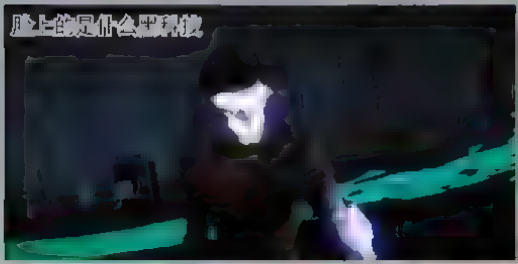
在试玩的过程中，小编发现玩的即使是同一张地图，建筑物和敌人的分布每次都不一样，后来才知道游戏内有一个特殊的内容生成系统，确保了玩家永远不会遇到相同的环境和敌人，让玩家时常保持紧张感和乐趣。



音量

■编：阿庆 ■美：grass

游戏类型	动作潜行
游戏特点	[illegible]
官方网站	[illegible]
英文名称	[illegible]
制作公司	[illegible]
游戏平台	[illegible]
发售日期	[illegible]


脸上的是什么黑科技


奇特的画面视觉



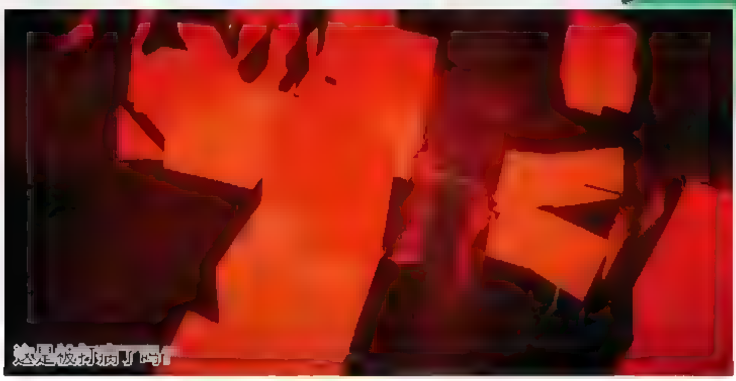
关注独立游戏的玩家一定知道《孤独的托马斯》这款作品吧，在各大平台总共卖出了超过 70 万份的销量。它的开发者迈克·比瑟尔，在去年就公布了一款全新的游戏，名为《音量》的动作潜行游戏，剧本由比瑟尔亲自撰写。直到今年 E3 的游戏展上，官方才为我们带来了本作的最新真人宣传预告，视频非常文艺，让人有种在欣赏公益宣传广告的感觉，感兴趣的玩家一定要去看看！

《音量》这款游戏的视觉效果非常奇特，游戏内容以俯视视角下的潜行、解谜、动作为主。主角是个窃贼，要在科幻世界里躲避各种敌人的攻击和各种机关，完成各种闯关任务，总之有一种《合金装备》的 VR 任务即视感。之所以命名为“音量”是因为游戏中有一个名为“Volume（音量）”的模拟抢劫装置，配有 AI 智能，这东西会对整个游戏进程有着重要的影响。


垂直俯视角度下的潜行

另外场景中的敌人是不能被杀死的，玩家需要通过道具去分散他们的注意力，或者可以放出自己的幻影引诱敌人，从而步步潜行靠近目标完成任务。值得一提的特色功能就是关卡编辑器了，它允许玩家在网络社群中对数百个游戏关卡进行重新混合，根据喜好改变游戏的方式，同时玩家将可以向其他人分享自己创作的关卡。


不好，被发现了


这是被打扁了吗？

迈克·比瑟尔在接受采访时说：“虽然我在一台拥有四岁高龄的笔记本上开发这款游戏，但我的目标是 1080p 和 60FPS 的画面，不过我对此非常有信心，在每秒 60 帧下我的想法在游戏中都可以实现。”当被问到 PS4、PSV 版有什么针对平台而开发的特殊功能时，比瑟尔继续说道：“我可以肯定的是，会对不同的平台增加一些对应的特殊功能。”

虽然游戏的具体发行日期还未公布，但从官方网站上的信息，我们可以得知本作会在今年年底前登陆 PC、PS4、PSV、Mac 平台，不过小编也不能排除是否会跳票哦！

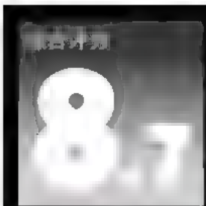
使命召唤 11 高级战争



游戏关键字

未来高科战争！
人体外骨骼 还是突突突
狗血的剧情
其实挺爽的！依旧快餐

游戏评级	18+
游戏发行	Square Enix
游戏类型	第一人称射击
适合人群	使命召唤死忠 超现代战争粉丝



画面	9.0
音效	8.9
游戏性	9.0
创意	8.5
剧情	8.0



公羊

虽然说 COD 系列一部比一部快餐化，本作也是不可避免，但是在“高级战争”中出现了相当多的新元素，诸如追踪手雷、人体外骨骼、超级机甲之类的高科产品，姑且可弥补“快餐”的不足吧。相比于剧情最棒的“黑色行动”，本作实在是逊色太多了，这个我会在后面进行说明。另外凯文·史派西和特洛伊·贝克的加入给本作加分不少，点个赞。

未来世界的高科战争！

编：公羊　美：grass

《使命召唤 11：高级战争》的故事背景发生在在未来世界，科技的进步已经对战争产生了巨大的影响。在游戏中，凯文·史派西扮演某反政府雇佣兵军团的首领。剧情围绕凯文·史派西主导的私人雇佣兵军团，以一切手段侵犯美国领土，同时又加入众多金钱交易的战场，玩家则操控由特洛伊·贝克扮演的私人雇佣兵，为凯文·史派西效力。

借用游戏未来化的主旨，《使命召唤 11：高级战争》试图映射出一个全新的游戏世界：失去控制的国会，不断增加的四人军队，以及美国干涉主义的不断加强，都通过了系列一贯的夸张手段表达了出来，但不得不承认这样主题的确非常深刻。

《使命召唤 11：高级战争》真人/CG/PC 实机画面对比

测试分辨率：1920X1080

测试内容：真人/CG/PC 实机画面对比



画面美如画

首先是游戏对于前作而言，本作的新引擎的确可以说确实吓到我们，无论是片头 CG 还是游戏的感官体现都是棒到没朋友。

好莱坞影帝凯文·史派西的加盟无疑是本作单机模式的最大亮点之一，在塑造主角的形象方面制作组下足了功夫。CG 动画的真实度堪比真人电影，游戏实机画面也已经到了和 CG 以假乱真的程度。高精度建模和贴图还原了面貌的每一分细节，每条皱纹、毛发，甚至皮肤毛孔都清晰可见。配合 3S 特效模拟出面部肌肉的通透效果。另外《使命召唤 11》还采用了和《阿凡达 2》一样的面部捕捉渲染技术，让角色表情言谈举止逼真到了极致，也给了老戏骨更多演技上的发挥空间，成功演绎了一位为了给儿子复仇不惜与体制与政府为敌的中二总裁形象。

游戏中刚开始出现的场景在韩国境内，无论是高楼林立还是各种残破感都相当不错，成群结队的士兵以及军队在城市内散开，那种战争的气息扑面而来。尤其是游戏中相当有特点



的超现代体现，黄铜色防弹外骨骼：一套定制的金属骨骼护甲，先进科技集于一身，黄铜色 EM1 量子冲锋枪（EM1 Quantum）——全套定向能量武器中的一件，全新设计，全新感觉。然后还能使用各种各样超先进的武器，让战火更加纷飞。

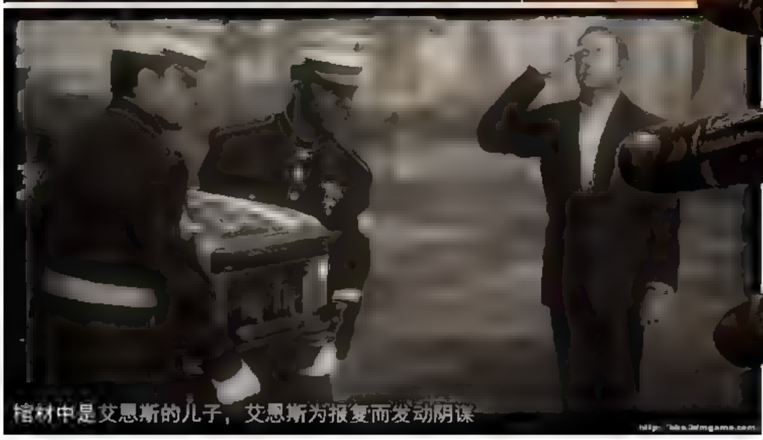
PC 版提供了很齐全的图形进阶选项，不打算花功夫细致调整的玩家可以直接选择最佳设置，这样游戏会在硬件消耗和运行帧率上自动选择一个折中点，想要自己的电脑发挥出最大的能力还是需要手动调整的。单人模式下，如果不开启垂直同步，能维持 45-60 帧就基本保证了正常的体验。想要更好画质难免会牺牲一点帧数。除了画质的提升以外，优化的水平也有了显著的进步。熟悉单机大作的玩家一定都知道，今年的 PC 游戏整体对硬件有了更严苛要求，尤其是很多次世代大作的移植对玩家毫不怜悯，优化频繁出现问题。所以同样作为年度最强的 3A 大作之一，《使命召唤 11》的配置要求坦率地说已经足够亲民，只要有一台中端主流游戏配置的电脑即可爽玩。本羊 E3+GTX 760 的配置虽说不能开启全效，但是已经有相当优良的画面效果了。


序章战争发生在韩国


虽说不应该，但是这造型怎么看怎么想笑



大部分枪支可以清晰显示枪支弹药情况，不过 who care！


棺材中是艾恩斯的儿子，艾恩斯为报复而发动阴谋

音效盛似啼

一款成功的 FPS 游戏，除了本身要有过硬的游戏品质更是要有其独到的原声背景，而 FPS 的原声精髓不仅要体现在枪械突突突的音效，更要配合战场上无与伦比的战场表现力，让人有一种身临其境的感觉。而使命召唤系列无论是在场景烘托还是情节推动环节都做到无与伦比的超凡感官，无论是声优阵容还是枪械烘托，对玩家来说都是一种超级享受。

“高级战争”作为一个超出现实的超现代战争系列更需要这方面的体现，尤其是对于超现代的表现一定要征服我们这些看官，本作有很多这样的亮点，无论是外骨骼的音效体现还是游戏中战场上遍布枪林弹雨的内容都能够非常精准优良地体现出优秀音效的特点。最难能可贵的是游戏在保持对枪械原声的质量保证的同时，对超现代的机械、武器这些未知音效的体现，无论是科幻的氛围还是战场的烘托都相当不错。

而游戏的声优更是不用说，史派西和贝克这样的优质人物本文已经多次提过了。

长卷古若稀

使命召唤 11 设定在近未来 2054 年，当时的技术和战术随着新时代的到来而发生巨大变革，全球军事力量和军事设施都遭到了毁灭性的打击，世界处于支离破碎的边缘。一家私人军事公司带着巨大的力量横空出世，伴随着将全人类从苦难中解救出来的希望。





阿特拉斯公司被视为慈善集团，公司由CEO艾恩斯（由凯文·史派西扮演）创立。集团经常要在灾变事件发生后第一时间突入，负责拨乱反正。在这次的剧本中，阿特拉斯在第二次海湾战争后进入巴格达，在3年内干的城市修复工作比政府花50年干的活都要多。公司无需等待政府或议会的批准即可自由行动，也具备大量资金以快速达到目的。艾恩斯白手起家创立阿特拉斯，现已成为全球最大的私人武装集团，也已成为首个加入联合国安理会的公司。

主人公则在艾恩斯手下进行各种武装行动工作，直到某一次意外发现，是艾恩斯隐盖了一次恐怖袭击的情报，坐视灾难发生，目的是要推翻美国政府，成为世界的主宰。

演员特洛伊·贝克和凯文·史派西分别在游戏中扮演主人公米切尔和阿特拉斯公司总裁艾恩斯，对于米切尔，在经历了生死得失后，他变得暴躁，但毫无疑问仍然是个强力的正义军事份子。而艾恩斯则带有脱俗的自信，他就是那种魅力十足会让我们情不自禁喜欢上的人。

虽然早在游戏正式发售之前，从官方或者其他途径流出的视频中玩家已经被剧透了一脸，凯文·史派西所扮演大反派作为游戏最大的卖点进行大肆宣传。但在实际游戏中我们也会发现，其实剧不剧透已经无所谓，当众多脸谱化的人物逐一登场，本作也基本宣告着即将陷入一场一流演员+三流剧本的老套流程发展。整个剧情完全就是一个晚年丧子报复世界的中二大叔被龙傲天主角吊打的叙事手法，被妖魔化的军事公司巨头，挺身而出的正义主人公，再加上为死而死的便当队友，加起来组成了这么一部适合美分们观看的美式主旋律英雄主义大片。



身处于巨型机甲中，就是爽

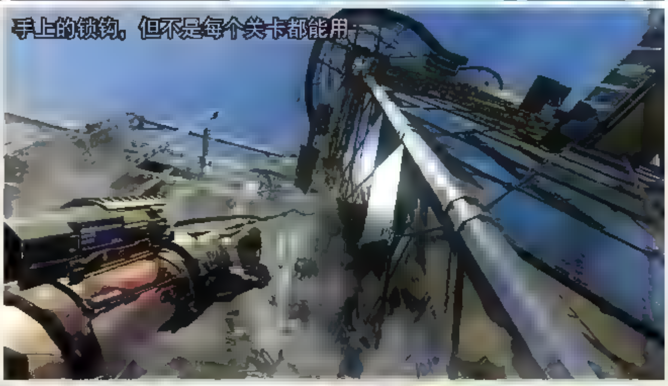


最后不幸牺牲的队长

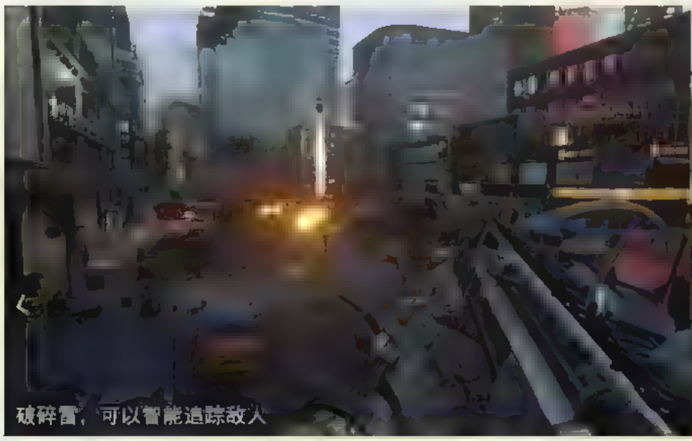
内在庞傲海

从第二次世界大战到现代战争，从现代战争再到近未来，在这个不改变就要被淘汰的残酷业界，开发商，发行商为了迎合玩家们的口味在不断地尝试一些疯狂的玩意儿。“未来战争”的成功让该题材一下子成为射击游戏领域中泛滥的主题，那么适时游向蓝海也就成了所有厂商急需面对的问题。虽然大锤不是该系列首开先河的团队，在他之前，T组和I组分别进行的两次饱受争议的尝试也是一个很好的例子。不过在《使命召唤：黑色行动2》和《使命召唤：幽灵》中，近未来风格却没有本作那么强烈。

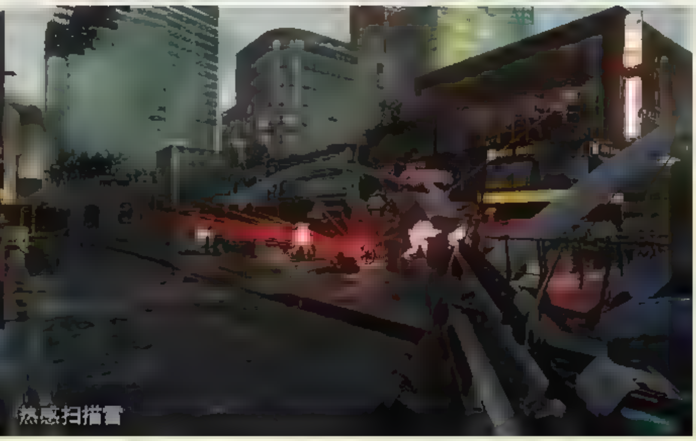
本作将游戏背景设定在40年后的2054年，这个年份非常讨巧，一来并不会出现像《命运》、《光环》、《泰坦天降》、《孤岛危机》那样远高于



手上的锁钩，但不是每个关卡都能用



破碎雷，可以智能追踪敌人



热感扫描雷

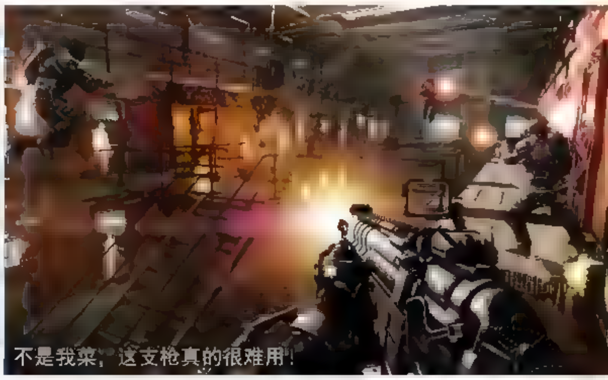

随身盾举这么高真的大丈夫吗

目前科技水平的武器和装甲，二来又能够设定出一些让玩家们感到新奇有趣的高科技产物。因此着眼当下构建未来是大锤制作《使命召唤：高级战争》的根本立足点。

“使命召唤”作为 FPS 游戏的领头人，对于射击游戏的展现已经达到了登峰造极的水平，对于射击方面相信即使我不说，大家也是有目共睹的，无论是射击感还是武器的感官体验都是无与伦比的。

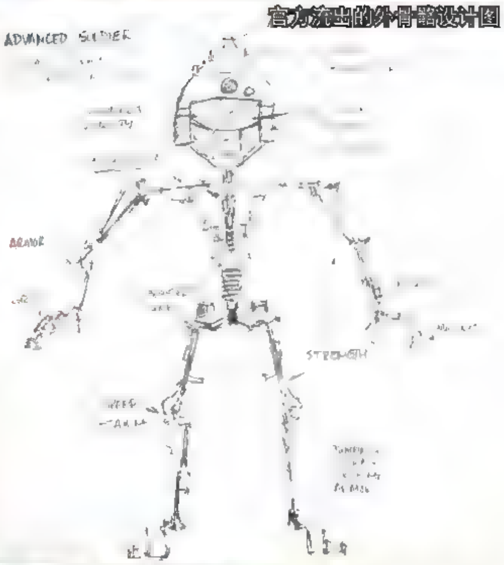
而本作的亮点更是在超越现实的武器，首当其冲的肯定是外骨骼，使用外骨骼可进行强化跳跃、强化滑行 / 强化回避（向左右高速移动）、强化冲刺（向前方高速移动）、踩踏、新的近身攻击（将对方击飞）等，士兵的行动能力有了质的变化。同时，外骨骼除了可以用来使用特殊的动作特技外，还拥有自身固有的能力。士兵更成为打不死的小强，变身的超人，时不时还能客串蜘蛛侠。有了外骨骼后，游戏中你再也不用怕摔伤摔死了（本羊等手残除外），同时外骨骼还会自带防弹盾牌，无论携带哪种武器，你都可以随时抽出防弹盾牌，在低难度中防弹盾牌用处不是太大，但在最高难度里，它简直就是神器。有人问我这代里什么武器最厉害？没有，按本羊用一把扔一把捡一把的使用习惯玩通游戏，也没找出特别厉害的武器。要说个人习惯，本羊喜欢热成像步枪以及一切自带红外准心的枪支（这类枪支最适合瞄准无能的人士使用这类说法我是坚决不会承认的）。


这就是堡式战车


不是我菜，这支枪真的很难用！

而超现实的武器加入更是另一大亮点，新加入了三百多种枪支，无论是对于玩家还是敌人都有一个质的飞跃。投掷炸弹物也有新的出场，游戏中大致有 EMP 手雷、闪光雷、破碎雷、热感扫描雷等，热感扫描手雷可在爆炸后显示隐藏敌人的身影。在遭遇烟雾弹以及昏暗环境中用处极大，另外你可以在手雷掷出的过程中手动选择是否变换手雷种类。说实话本羊觉得手雷种类虽多，很多却是鸡肋用不上，破碎雷和热感扫描雷是使用率最高的两种，其他……几乎都忘了其存在。

官方流出的外骨骼设计图

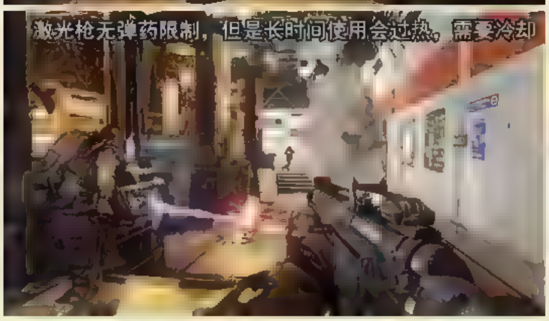


小贴士：好好珍惜你们的外骨骼以及武器体验，在某一关卡，主人公机械左手被 Boss 打坏了，全程只能用一只手战斗，导致不能换子弹，只能到处捡枪，后坐力还奇大无比。那种感觉简直太心酸了（一把辛酸泪）。

本作除了让你突突突之外，还会有特定关卡让你驾驶各种巨型工具，比如驾驶堡式战车带领队友突出重围，开着拉风高压摩托潜入敌营，最后还能让你坐进曾经饱受其苦的巨型机甲虐翻敌军。

另外每关结束后的技能升级模式算是一个不大不小的创举，至少对于“使命召唤”系列来说。通过消耗点数来升级诸如后坐力抗性，更换弹夹速度、奔跑速度等等属性，项目不少，对于战斗中的提升效果也是相当的明显。然而就本羊的体验，就算全程剧情通关，也不能点满所有属性，不知道是不是因为战斗得分会对获得点数有所影响，这对于强迫症简直不能忍。


巨型机甲，至少要四颗手雷才能炸掉


激光枪无弹药限制，但是长时间使用会过热，需要冷却


这是游戏中最接地气的一关了，各种街道战马路战

总的来说

未来战争的模式在多人网战或许会是 COD 网战的一场变革，但是在单人模式最初新鲜感过后，其实感受并不明显。特别最高难度，给你装甲你也不敢乱跳或者左右瞬移，那是纯属找死的节奏。

加入一套“外骨骼盔甲”也许是一种让《使命召唤 11：高级战争》与众不同的简易方法，但是大锤把机械装甲的各项功能与战斗方式很好的集成了起来，这让我们在游戏中对这些新机械得心应手。《使命召唤 11：高级战争》在战役模式、合作模式和多人对战中做出了大量重要的改变，这款游戏不仅回归了《使命召唤》系列的核心，并且还有更多的潜力可供挖掘。

年度最强评

使命召唤 11



2014 年度重量级射击游戏《使命召唤 11：高级战争》已正式发布。此次的《使命召唤 11》号称是《使命召唤 3》以来最大的一次进化，主要是因为《使命召唤 11》的主导开发平台从次时代转向了新世代。游戏并没有延续之前的“现代战争”题材，而是一跃来到了 2054 年的未来世界，当时的科技和武器技术都随着新时代的到来而发生了巨大的变革，全球的军事力量和设施都遭到了毁灭性的打击，世界处于支离破碎的边缘。

游戏中有一家名为亚特拉斯的私人武装集团，由 CEO 乔纳森（《纸牌屋》男主角凯文·史派西扮演）创立。剧情就围绕着这样的背景展开。每当灾变事件发生后，这个私人武装集团总是第一时间介入，负责拨乱反正。亚特拉斯集团无需等待政府或议会的批准即可自由行动，也具备大量资金以快速达到目的。乔纳森白手起家创立了亚特拉斯，现已成为全球最大的私人武装集团，也已成为首个加入联合国安理会的公司。玩家将扮演私人雇佣兵，为乔纳森效力。

比起“更高、更快、更强”，另一个观点或许能够更好的诠释现代文明的发展，那就是“人力有时而竭”。事实上，人类并不需要工业革命后出现的钢铁怪物来告诉自己这个道理，早在 2000 多年前人就知道，即便是奥林匹斯山下最强壮的健儿，也没法在长途奔跑中胜过骑乘骏马的少年。而在更早之前，人类就学会了用粗劣的木棒与石器来弥补肢体上的不足，而这些手段也无一例外的被应用到了战争之中。之后我们又掌握了火，学会了锻造铠甲和利刃，后来又依靠大自然的遗产驱动着内燃机征服了天空和海洋。随着科技的进步，机械开始从更大开始变得更小、从粗放开始变得精致，人类似乎又找到了新的强化自身的方法。《使命召唤 11：高级战争》的核心创意就由这个思路延伸而来，以外骨骼装甲为主要道具，大锤用这部作品以自己的方式向玩家诠释了他们眼中的未来战场。

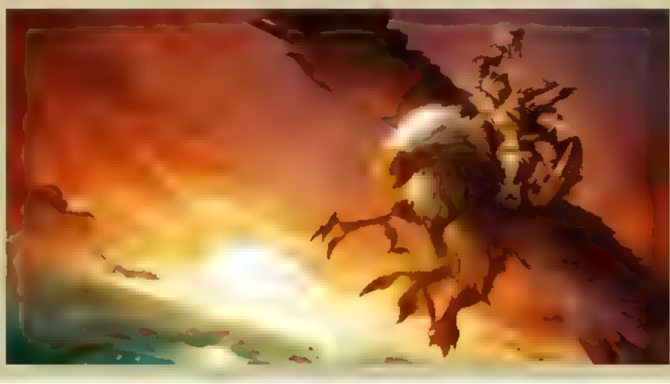


本羊之前满心期待原定 18 号全球同步上线的德拉诺的时候，心里还有点空落落的，似乎少了点什么，直到 16 号上微博看到“《德拉诺之王》国服上线的日期，和韩国、台湾一起推迟至 2014 年 11 月 20 日”的消息，空荡的心终于填满了（太乐了）。暴雪大大的作品如果不跳票，这怎么玩（笑）！要说跳票，相信玩家们也会乐于接受这个事实。各位冲 100 满级大业完成得怎么样，期间有没有发生什么有趣的故事呢，欢迎与我们分享。也有要提一下的是，之前有消息称《魔兽世界》国服将要推出月卡收费制度，编辑部一时人心惶惶，而在近期对网易副总裁李日强的采访中他表示“国服从未有过要改为月卡收费制度的计划”，本羊也是醉了。德拉诺正式上线之前一个周末，本羊经过魔都某个地铁站，赫然瞧见人山人海在排队，心里犯了嘀咕：这个日子哪来这么多人。禁不住好奇猫的蛊惑，我翻越重重人墙，惊恐地看见黑暗之门矗立在地铁站内——钢铁部落入侵魔都啦！侏儒投靠脑残吼啦！给他们造地铁啦！不得不说这个宣传简直是情怀炸裂。闲话休冗，本羊已有多个角色奋战在德拉诺，有缘咱们游戏中见（此处应有掌声）。



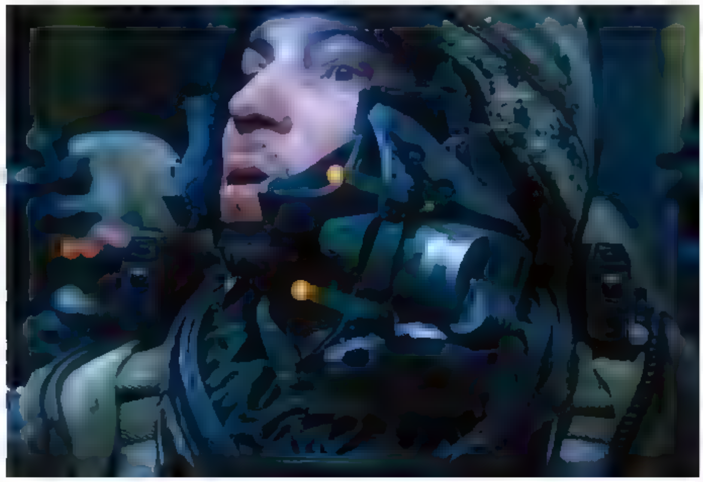


相信很多玩家都听过这样一句话：暴雪出品，必属精品！在小编的心目中《魔兽世界》是近十年内最出色的网络游戏了。对于很多 WOWER 来说，它不仅仅是一款游戏，而是一段回忆，是一种友情，也许还是一份爱情。小编第一次玩 WOW 是在 08 年的时候，那个时候才读高二，还记得每天晚上 FD BOSS 时的热血沸腾，或是一次又一次团灭时的烦躁不堪，还有晚上通宵练级时的倦意，但这都不能浇灭我对 WOW 的感情，我也永远忘不了那些一起奋斗过的伙伴。现在已经大学毕业了，依然坚持着 WOW，只是对于以前来说没有那么多时间了，可能一个星期上一次线，一个月上一次线，不过，物是人非，好友大部分都 AFK 了“C 键的辉煌抵不过 0 键的暗淡”也许就是这种感觉吧。不论是从前的它还是现在的它，WOW 给我带来了无数次骄傲和感动，十年 WOW，我们一代人已经长大，《魔兽世界》陪我们度过了无数个孤独却并不寂寞的夜晚，不论它是否变了，我依旧愿意相信它的不老神话。2014 年 11 月 18 日，暴雪中国代理终于宣布新资料片中国大陆与世界同步（截稿之时刚刚收到要跳票到 20 号的消息我会说？），相信很多朋友都对 6 0 有很大的期待，期待与老友的再一次并肩作战，期待那一抹青春的回忆。最后小编衷心的祝福它，《魔兽世界》十周年，我们一起加油！





原以为，在“幽灵”之后会继续出“现代战争”系列，没想到一步迈到了未来战争。想想也是，“现代战争”里人物基本都死完了，连肥皂都死了，光剩下钱队和尼古莱了，也许会金小队的人还在，但是就剧情来讲，“现代战争”1 和 2 结局都是伏笔，引出之后的故事，而 3 则明显是结束一切的构画，现今“高级战争”将故事提到了未来世界，只怕“现代战争”系列的故事已经真正的结束了。本羊是相当喜欢这个系列的，就我个人乐观猜测，即便会继续出这个系列，也是前传之类的作品了。就优化而言，不要求画面质量的话，“11”可以吃遍所有中等以上显卡了，仅冲这点，在同类游戏中《使命召唤》也属于良心游戏。在生存模式中，结合 10 代的灭绝模式做任务这个特点配合 8 代的挑战性四人合作，这着实让玩家有足够的体验积极性以及多次游戏的热情。呃，剧情，这次作品的剧情就不要有太高要求了，人无完人嘛（尴尬）。





时隔一年，万众期待的《使命召唤 11》以未来战争为主旋律重磅回归。为了弥补玩家的视觉疲劳，《使命召唤 11》摒弃了前作惯用的现代战争与二战题材，为玩家搭建了一个全新的近未来世界，这也是《使命召唤》系列的首次试水之作，到底效果如何，小编也迫不及待的上手体验了一番。在 PC 版本下，《使命召唤 11》展现出了显卡杀手的本色，游戏的场景和人物画面已经达到了以假乱真的程度，在一些细节把握上也堪称完美，流动的光影和战场上弥漫的烟火为我们勾勒出了真实而残酷的战争场景。担心运行问题的玩家可以暂且放心，本作的优化程度非常好，也流露出制作公司对玩家满满的诚意。由于游戏的背景设定在 2054 年，未来科技装备也是本作的亮点之一，外骨骼装置就此诞生。穿上这套装备可以大幅度提升玩家的弹跳力和移动速度，瞬间有种化身为 Superman 的感觉。本作的剧情也可圈可点，如果你喜欢美式个人英雄主义，那这款游戏会让你欲罢不能。值得期待是影帝 Kevin Spacey 的加盟也让本作画龙点睛，还有众多明星参与游戏配音，作为年度压轴游戏登场确实当之无愧。



风云大对决

OL

魔兽世界



一道通往魔兽历史长河的传送门已经打开，玩家终于得以进入《德拉诺之王》的世界中！德拉诺是一片充满岩浆、金属与蒸汽的广阔世界。城市里的熔炉将这里的双月笼罩在烟雾之中，车轮碾过大地，造成地面的变形。邪恶的赛伯隆、长翅的鸦人、皮肤满是尖刺的戈隆与其它罕见的生物出没在这个世界的边缘，捕杀着任何可以食用的猎物。古老而强大的兽人部族在这里成立了一个无情的组织——钢铁部落，他们将整个德拉诺世界践踏在可怕的战争机器铁蹄之下。而现在，钢铁部落带着我们从未领教过的力量进入了艾泽拉斯，这里将是他们的下一个目标。

为了使自己的星球免于沦陷，艾泽拉斯的英雄们将要深入这片危险的土地展开探险，在升至 100 级的过程中达到力量的巅峰。为了在德拉诺建立一个落脚点，玩家需要建造、指挥并经营属于他们自己的要塞。你和你所招募来的追随者们将以这座个性化的基地为大本营，为共同的目标而奋斗。

对于国服来说，《燃烧的远征》真的是个非常特别的版本，它来的太晚了，中间又换了代理，《巫妖王之怒》又迟迟不上线，整个版本竟然持续了三年时间，漫长而难忘。而这一次，同样是来自黑暗之门另一边的敌人，《德拉诺之王》却没有让大家等待太久。在这片战火从未停止过的土地，我们曾经奋战过、呐喊过，我们曾为了战胜敌人一次又一次地握紧了拳头。未来在哪里，没有人知道。可这一刻，你们是多么希望能够在和那些老朋友新队友一起，为了再一次拯救世界，为了击败那些丑陋的敌人，为了不让任何一个兄弟因为自己的缺席而纷纷倒下，战斗吧！赌上所有的荣誉！



文：Agency

2014 暴雪嘉年华

2014 暴雪嘉年华已经正式结束，回顾这两天的暴雪嘉年华，我们可以用“震撼”来形容。开幕式上的不断惊喜，17 年后暴雪推出了新的游戏品牌《守望先锋》，各游戏也是纷纷奉上新游戏内容迎接这次盛会。除了精彩的游戏爆料、比赛与试玩，还有精彩的 cosplay 与演出。如果你没有追随全程直播，那么请跟着我们的盘点来一起回顾 2014 暴雪嘉年华的那些精彩！



全新游戏：《守望先锋》

在梅森老爷深情动容的一番讲演之后，尤其是当他说出今天我们就要展示新的领域的时候，相信很多玩家心中的疑问也终于尘埃落定。嘉年华前的“泰坦”，“FPS 游戏”，“魔兽相关游戏”等等传言让我们看不清最后的真相。暴雪在十余年后迈出了全新的这一步，这一步跨的如何我们暂时不能评论，不过我们相信这会是暴雪坚实的一步。



《守望先锋》是一款多人团队射击游戏，它既是射击游戏，也是一款团队对战游戏。游戏主要模式分为“抢占据点”与“护送目标”。游戏的主要模式为6V6，不同英雄都有着不同的技能、能力与定位。作为一款将重点放在上手度和乐趣方面的第一人称射击游戏，是暴雪标志性的“易于上手、难于精通”的完美体现。玩家将在游戏中控制各自的英雄及其不同的能力，在 6v6 的团队竞赛中，在未来地球各个不同地点相互角逐，这些场景包括被全息影像照亮的伦敦街头和高科技埃及金字塔下阴暗的集市等等。每个场景都独具特色，从拥挤的街道再到空旷的屋顶，每一位英雄的能力都可以在这里发挥出最大的潜力。目前在嘉年华上已经可以试玩这款全新的游戏，不过最重要的则是《守望先锋》会在 2015 年开启 Beta 测试。正如守望先锋的游戏宣言语“这个世界，需要英雄”一样，守望先锋主打“英雄”系列。你准备好做自己的英雄了吗？









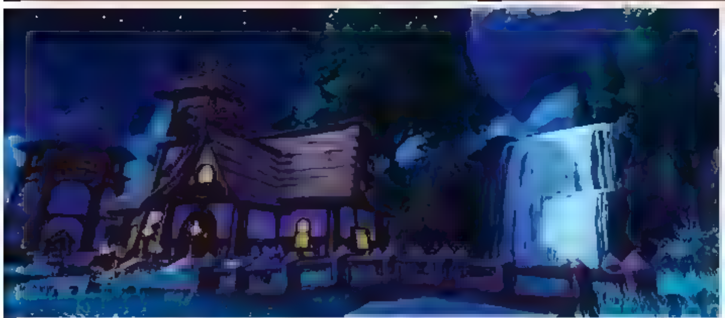
《魔兽世界：德拉诺之王》国服全面上线

暴雪嘉年华当日,《魔兽世界》游戏制作人 J.Allen Brack 在中国媒体群访发布会现场宣布:国服《德拉诺之王》将于 11 月 18 日上线！这又一次做到了国服与世界同步。一周后我们就能玩到《魔兽世界》的最新资料片了。

很多玩家最关注的环节魔兽电影则并没有太多料。不过电影导演邓肯·琼斯亲临现场，和暴雪创意总监克里斯·梅森以及电影主创，一起与现场玩家分享了有关魔兽电影的诸多内容和细节。现场虽然并没有公布电影的预告片，不过有一个让人比较惊喜的消息则是吴彦祖将出演饰演古尔丹。魔兽世界相关的座谈会环节则比较细致的讲解了物品、职业改动等要素。另外 9 日也公布了魔兽世界 10 周年纪录片《寻求组队》，相信你在这 10 年的魔兽回忆中也能找到自己的印迹。









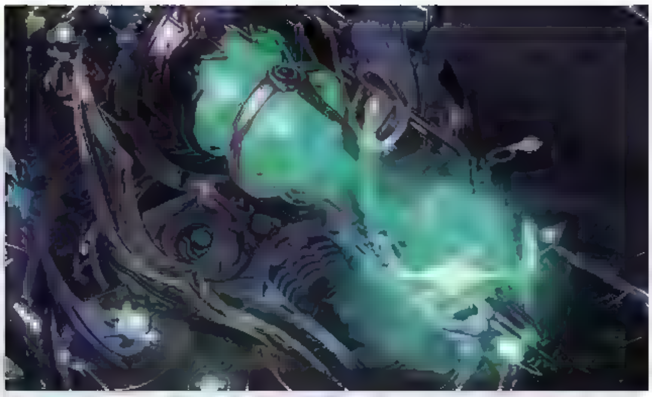


《星际争霸 2：虚空之遗》正式公布

让星际粉丝们翘首以盼的三部曲最终章《星际争霸 2：虚空之遗》今日在开幕式上终于宣布。《星际争霸 II：虚空之遗》将延续获奖游戏《星际争霸 II：自由之翼》首个资料片《虫群之心》的故事，用全新的战役为这个科幻故事带来史诗般的结尾。星灵传奇人物阿塔尼斯和泽拉图试图将他们的族人团结一致，共同对抗来自虚空中威胁着整个宇宙的远古邪恶力量。人类英雄吉姆·雷诺和刀锋女王凯瑞甘的命运也仍然悬而未决。根据 Dustin Browder 的现场介绍，《虚空之遗》将是一个全新的游戏，即使

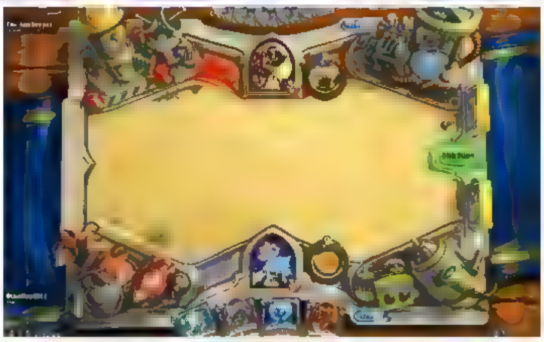
你之前没有玩过星际系列游戏，你也能快速的上手。同时《虚空之遗》还将加入全新的功能，这些功能包括执政官模式、自动锦标赛和盟友指挥官。在新兵种方面，《虚空之遗》将为三个种族增加新的单位，同时星际 1 虫族的潜伏者等单位也将回归。







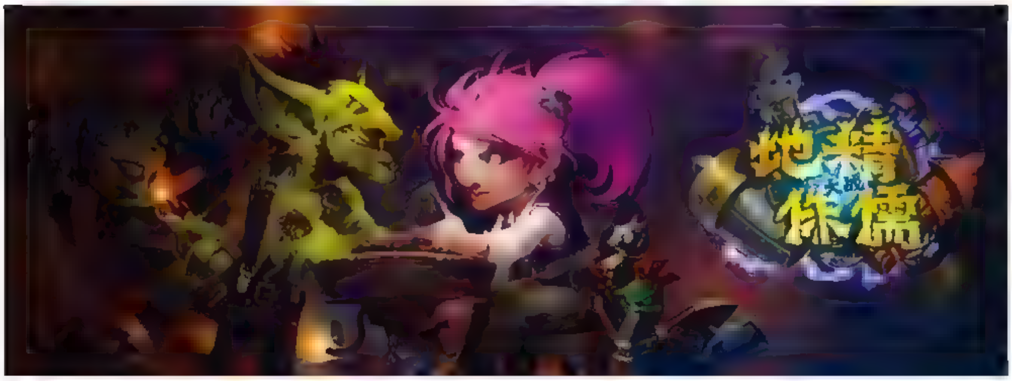
《炉石传说》新扩展包：地精大战侏儒



虽然《炉石传说》部分的内容并非之前所预料的那般公布最新的资料片，但是一个内容丰富的卡组扩展包已经够让玩家们值得兴奋了。今日的嘉年华上暴雪正式公布了炉石传说的首个卡组扩展包——“地精大战侏儒”。足足 120 张新卡的扩展包目前只公布了一小部分新卡但已有玩家开始构想合适的卡组了。扩展包还有另一项轰动的新游戏机制就是炉石传说终于要迎来观战模式。困扰玩家许久的观战模式将会在 12 月正式与大家见面。

地精以其精明的商业头脑和狂热的爆破爱好闻名遐迩，其实爆破爱好要排在商业头脑前面。在一个地精工程师的内心深处，他们极度渴望将东西都炸上天。当然，理想状态下是将敌人炸上天，但也不排除发生意外的情况。总之哪里有爆炸，哪里就有地精。与之相反，





侏儒所做的一切都是为了科学！侏儒的发明创造不太会浓烟弥漫，他们更倾向于将对手变成人畜无害的家禽。事实上，大多数侏儒工程师简直就是古怪科技的综合体，他们热衷于“将某个事物意外变成另一个事物”。这概率可比爆炸来的小多了，通常侏儒发明后留下的不幸产物会恨不得自己炸了一了百了。

新的卡牌种类：机械在《地精大战侏儒》中，我们将拥有一种全新的卡牌——机械。各种机械装置是地精和侏儒工程学的标志，这些令人称奇的发明

会和其他卡牌产生……唔，我们尚且称之为“有趣”的效果吧。我们已经等不及想让玩家们自己来发掘其中的机关了。

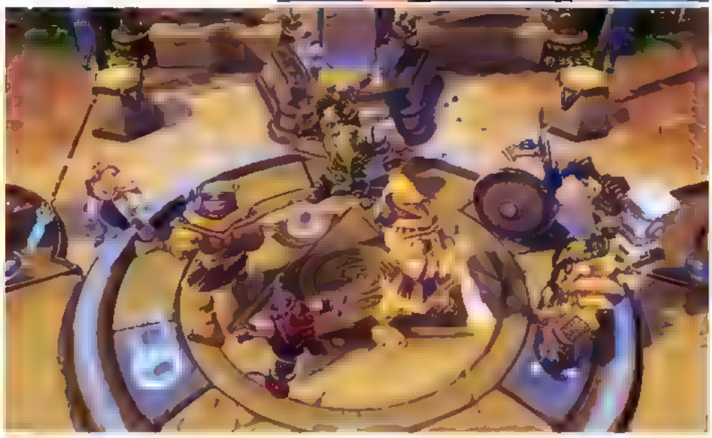
观众模式：随着《地精大战侏儒》的发布，我们还会将观众模式加入游戏，使得玩家能够在游戏中即时观看战网好友们在《炉石传说》中的对战，或者邀请好友观看自己的对战！



《风暴英雄》15 年 1 月 13 日全球 Beta 测试

开幕式上公布了风暴英雄的全球 Beta 测试计划：2015 年 1 月 13 日。同时带来的还有海量游戏内容。几位全新的英雄，大家熟悉的老朋友：萨尔、吉安娜、失落的维京人（三人组）。两张全新的战场：天空神殿、蜘蛛女王的墓穴。排名模式的公布也让电竞迷们对风暴英雄有了多一份的期待。当然，每次大展带来几款新皮肤是必不可少的。风暴英雄自测试以来一直专注于完善游戏内容。本次的大批游戏内容加入也使《风暴英雄》迈向了更高的一个台阶。我们也期待《风暴英雄》未来会越来越好。









现场开发团队成员出席发布会

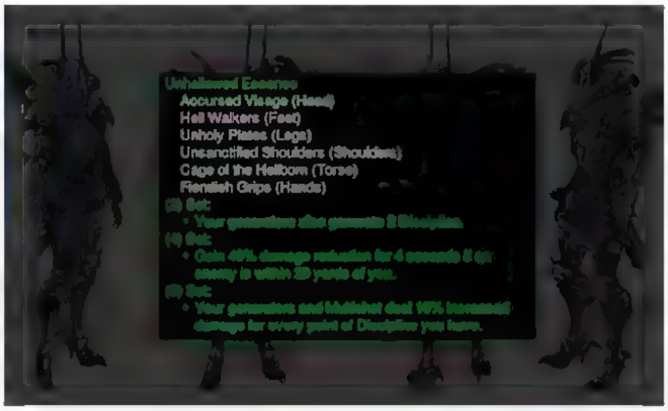
详细的排名模式和征召模式公布如下：

排名模式：没错，在未来的补丁中，你可以通过参加具有竞争性的排名模式，来衡量你和你的朋友们的水平与《风暴英雄》中的其他玩家相比处于什么位置。在排名 模式中，你可以选择两种参与方式：“英雄联赛”和“团队联赛”。在英雄联赛中，你可以独自参加比赛，或者加入任意人数的队伍，无论以哪种方式，你都会获得 个人的排名。如果你想参加团队联赛，你首先需要创建一支由五名玩家组成的队伍，并为它取一个名字，你所在的所有队伍都会有单独的积分。比赛中，每赢得一场 胜利都会让你的排名上升，从开始的 50 级一直升到 1 级。

征召模式：激动人心的还不止这些，我们还将在游戏中加入征召模式，这将是排名模式中至关重要的组成部分。在排名模式的游戏开始之前，你的队友和对手会轮流 选择英雄，不断地实时调整队伍。同时你还会知道比赛将在哪个战场上举行，这样就可以和队伍中的盟友紧密合作，执行战略摧毁敌人。此外，征召模式也将加入自 定义游戏，让你在匹配模式以外可以通过自己最喜爱的方式进行游戏。在接下来的几周中，我们还会为大家带来更多的关于排名模式和征召模式的内容。现在，如果你错过了《风暴英雄》的座谈会，也可以通过购买嘉年华虚拟门票，观看这场座谈会的实况录像。我们还将在今天下午 2 点举办《风暴英雄》表演赛的决赛。和之前的赛事一样，暴雪嘉年华上的所有竞技赛事都可以免费在 Bizzcon.cn 观看，无需购买虚拟门票。欢迎大家前往 官方直播频道 观看决赛，这一定会是《风暴英雄》历史上最重要的事件之一。

《暗黑破坏神 3》2.1.2 补丁前瞻

嘉年华当日，《暗黑 3》仅有一项座谈会活动，在座谈会活动“暗黑 3 未来展望”中开发团队给玩家们来了一场 2.1.2 补丁的内容前瞻。在 2.1.2 补丁中，哥布林进行了重做，三种颜色的哥布林现在的战利品可是会让你大吃一惊。更重要的是引入了“上古传奇”这一概念，上古传奇装备是更为稀有的传奇装备，他们的属性会比基本的传奇属性高 30%。同时游戏中引入了两款全新的防御向传奇宝石，可以让玩家们大幅减少所受伤害。除此以外 2.1.2 补丁中更多



的优化了玩家的游戏体验与习惯，比如第一章的 NPC 们之间的距离进行了大幅改进，现在珠宝匠，铁匠和灵谕师几乎紧挨在一起了。宏伟秘境的随机性也有着一个较大的变化，这一点可能只能在 PTR 中感受到。最重要的是加入了三款全新的套装，秘术师，野蛮人，猎魔人各一套，这让不少玩家对下个赛季充满了期待。

法师狂暴套装：

2 件：使用奥术球，能量旋风，魔法飞弹，以及电能脉冲时可以减少时间缓流冷却 1 秒

4 件：受到时间缓流影响的敌人，每秒受到 1250% 武器伤害

6 件：受到时间缓流影响的敌人，奥术球，能量旋风，魔法飞弹，以及电能脉冲造成的伤害提升 500%

新头盔 Crown of the Primus 元始天尊之冠 - 时间缓流获得所有符文效果

在试玩里可以使用奥菲斯的姿态降低时间缓流冷却，冰封球从此牛逼闪闪，。

新的法师玩起来真的很有趣，移动迅速还有冰封球的大幅增强，感觉新套装玩起来比火鸟好太多。

恶魔猎手套装：

2 件：每个耗能技能施展获得 2 点戒律

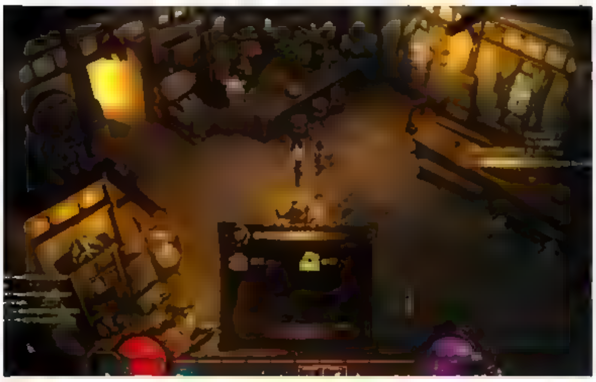
4 件：敌人处于 40 码内是 -20% 伤害

6 件：每点戒律令你的多重射击以及所有憎恨产生技能伤害提升 10%

野蛮人套装：

2 件：撕裂伤害 +300%

4 件：撕裂持续 +300%







6 件：旋风斩对撕裂敌人伤害 +300%

新传奇可令撕裂叠加 2 次

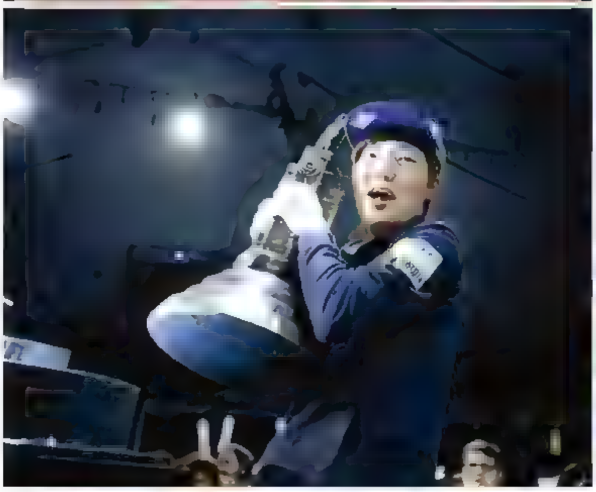
新财宝哥布林：紫色 - 血岩盗贼 - 掉落血岩碎片，击杀大约可掉落 2 堆碎片，每堆 20-25 个，但是偶尔会大爆发掉落大约 300 块。绿色 - 讨厌鬼 - 掉落蓝黄材料。银色未知。

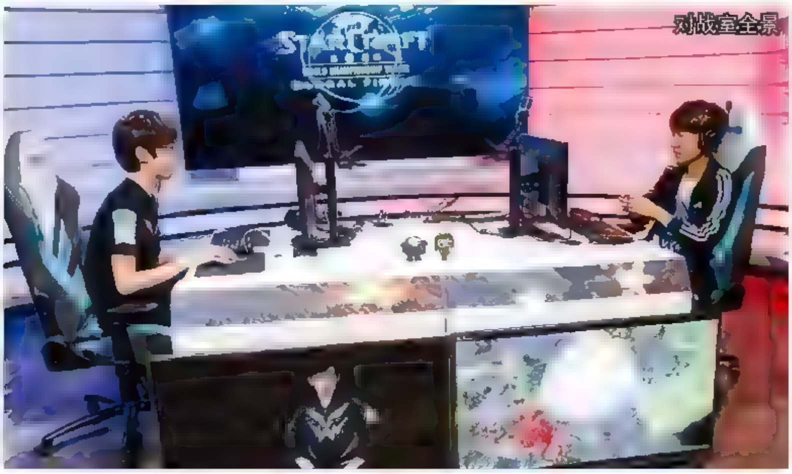
《暴雪世锦赛》

暴雪嘉年华也是暴雪电竞粉丝不可错过的盛会。《魔兽世界》，《星际争霸 2》，《炉石传说》在今年的比赛也是各有亮点。《风暴英雄》也有表演赛供玩家们欣赏。在万众瞩目的《星际争霸 2》全球总决赛中，赛前并不被人看好的 17 岁少年 Life 最终击败老将 MMA 获得总冠军，独揽 10 万美元奖金。Life 在今年状态下滑迅速，去年一度被认为“天才少年”的他在今年晋级世界总决赛后并不被人看好，不过一路磕磕绊绊晋级的他先后斩落 Zest、Taeja 等夺冠大热门，并在决赛中发威以 4:1 大比分轻松击败 MMA 夺冠。

再来看看《炉石传说》赛区，在本次比赛前，Firebat 还只是一个普通的公司员工，但今天他已经成为了世界冠军。而中国选手小鱼鱼则不敌对手“神抽”以 0-3 输掉决赛最终获得亚军。



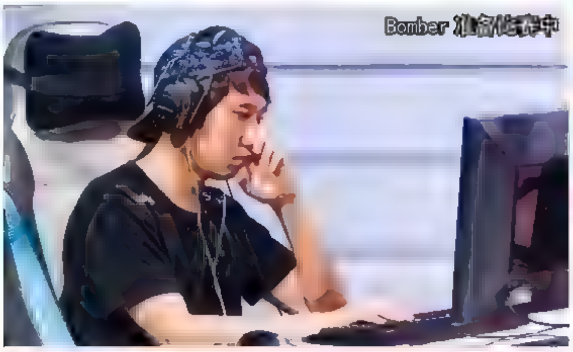


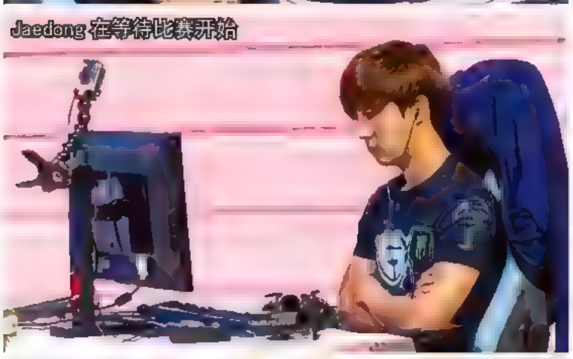


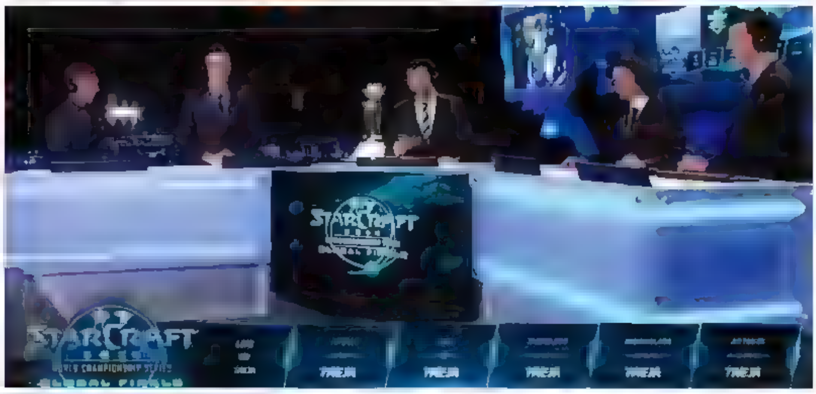
对战室全景

在《魔兽争霸》竞技场世锦赛中，来自欧洲的Bleached Bones战队在决赛中以4:2的比分击败来自欧洲的Skill-Capped夺得冠军。中国之队“Popped CD No Skill”小组赛首战不敌强敌遭淘汰。暴雪在电竞方面也在越来越重视。风暴英雄在本次嘉年华上首次公布电竞方面的发展计划。《炉石传说》则即将有观战模式登场，这也更利于电竞比赛的开展。


Bomber 赛后采访


Bomber 准备比赛中


Jaedong 在等待比赛开始





游戏外的精彩

除游戏资讯与比赛外，暴雪嘉年华现场的精彩只有去过的玩家才能体会的到。超还原的玩家cosplay，挤破头的周边商店，精彩的场馆雕塑，社区之角的活动，你在嘉年华现场遇到玩同样游戏的朋友可能也会相会一笑。

2014暴雪嘉年华可以称的上是“史上最强阵容”的一届嘉年华。17年来暴雪的首个新游戏品牌，各游戏的全新内容，创新高的参展人数，安纳海姆会展中心还特别进行了扩建，另外暴雪嘉年华虚拟门票更是首次来到中国！开幕式的精彩爆料，各项与开发人员面对面的座谈会，闭幕式上牛头人精英酋长乐队与Metallica的精彩演出让人激动。感谢暴雪又带给玩家们新的感动，有些人已经迫不及待等待暴雪宣布2015年嘉年华的公布了。让我们在这里许下愿望：暴雪嘉年华，我们明年再见！





文：夜猫　编：公羊　美：grass



暴雪全明星大乱斗！

风暴英雄 强势杀入 MOBA 领域

由于最近《炉石传说》实在是没有什么可以写的内容了，夜猫作为一名暴雪死忠很自然地就投入到了最新的 MOBA 大作：《风暴英雄》之中。从早两年暴雪就围绕着 DOTA 这个商标和各方角力的时候，大家就已经明白暴雪将踏足 MOBA 领域。但是，随着一系列的变故，其中不乏制作人宣布放弃原有的游戏模式，制作全新的《风暴英雄》，很多人都对这款暴雪全明星大乱斗产品打了一个大大的问号。直到去年暴雪嘉年华上，《风暴英雄》惊艳的 CG 中 NOVA 销魂的一吻和短暂的试玩，才使人们的胃口又提到了前所未有的高度。

前不久，《风暴英雄》开启不删档测试，也让玩家们得以体验到暴雪式的 MOBA 游戏。


游戏里面没有装备概念，玩家的战力只有等级、技能和天赋三个影响

孤傲暴雪打造全新 MOBA 格局！

在体验了近一个月的《风暴英雄》之后，夜猫觉得作为一款暴雪出品的 MOBA 游戏，《风暴英雄》有着大量经典 MOBA 玩法的影子，同时又有着暴雪独有的孤傲所带来的创新，从一开始给人感觉更类似于 WAR3 时代的自制 RPG 地图，到随后逐渐领会到暴雪每个地图中设计的不同玩法，作为一名暴雪不由地想称赞一句：“暴雪出品！必属精品！”

摈弃经济和装备概念！

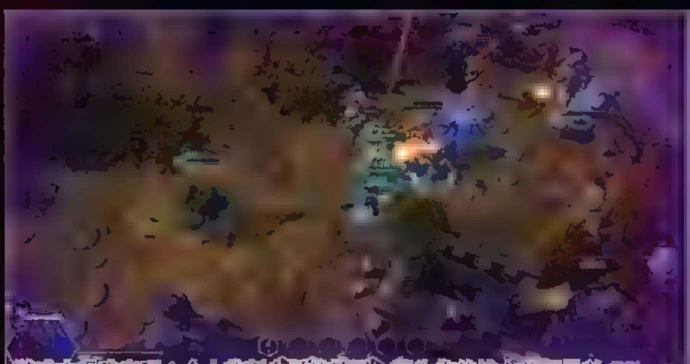
经济和装备，可以说是目前 MOBA 游戏中最重要的两个核心，传统意义上玩家就是靠通过一系列的战斗行为——补兵、击杀英雄、打野、推塔等方式来获得金钱，随后依靠金钱来购买适合自己操纵英雄的装备，以此来提升英雄的战斗力。

《风暴英雄》大胆地摈弃了经济和装备着两个核心，玩家在游戏中的任何战斗行为，都不会获得经济奖励，也没有装备一说，衡量战斗力的核心，只有等级、技能等级和天赋这三大块。

这样的设计可谓有利有弊，利在于：大幅降低了 MOBA 类游戏的门槛，像很多手残党和妹子玩家，通常在 MOBA 类游戏中首先遇到的问题就是：“补兵！”补不好兵，就没有钱，没有钱就没有办法购置强力的装备，没有强力的装备就无法提升英雄的战斗力。这样的恶性循环，相信是很多玩家放弃 MOBA 的首要原因，正因为如此，暴雪秉承着一贯地“入门简单，精深困难”的游戏设计理念，就将经济和装备这两大 MOBA 核心革命性地去除了。

弊自然就在于：大量的玩家诟病《风暴英雄》的战斗少了多样性，传统的根据场上形势购买不同的装备的战术和一系列围绕经济的打法都在风暴英雄家无法体现。很多高手玩家更是表示，由于无法通过装备，获得战力压制，根本没办法带自己手残的女友或者妹子们玩游戏了！叔


……级的时候玩家可以选择一次天赋，并直接拥有三个技能


游戏中很难出现1个人改变全场的情况，因为个人的战力并不超级……



英雄的天赋选择可以在属性预览中查看

可忍！妹子不可忍！

显然暴雪在游戏的研发中也考虑到……中的天赋系统引入到了《风暴英雄》中。

丰富的天赋选择！打造不同的英雄！

既然你说变化少，那暴雪自然不会让你那么轻易地打脸。"天赋系统"就是暴雪给出的答案，《风暴英雄》中的天赋，不像D3中，只是单单加强了技能那么简单。天赋根据不同英雄的定位，会给予"英雄技能加强""新通用天赋"这两种，前者就是加强英雄技能，有的是增加伤害，有的增加范围，有的增加特殊……则是让英雄可以获得额外的技能，比如"为队友增加护盾"、"减少技能CD"、"增加技能伤害"……少受到技能的伤害"、"召唤的雇佣兵更强力"、"每杀死多少个单位增加伤害"等被动的属性。

这样一来，即使《风暴英雄》目前只有"战士"、"刺杀"、"辅助"、"专业"四种英雄，……以根据不同的天赋选择，打造不同的英雄路线。比如你选择了"山丘之王"，你可以选择提升……来让山丘有更大的杀伤力，也可以选择各类增加防御力的天赋，来让山丘成为……敌我双方的队伍构成，战斗的进程和地图的不同来选择不同的发展路线。



玩家要将整个英雄升到LV4，才能解锁他的所有天赋

不过，在夜猫看来，玩家在整场战斗中分别可以再1、4、7、10、13、16、20有几乎选择天赋，每次机会都有4-5个选择，但依然还是无法让早已经习惯了装备流的MOBA玩家满意。可以说暴雪的这次创新拍手称赞者有之，负分滚粗者更甚。

四大英雄种类各司其职！

前面介绍过，在《风暴英雄》中共有"战士"、"刺杀"、"辅助"、"专业"这四种英雄，暴雪显然是希望丰富的英雄定位，可以搭配出不同的队伍组合，甚至如果在竞技化之后，可以针对不同的地图衍生出大量让人惊艳的战术思路。

"战士"类英雄，一般都是以近战为主，这些英雄是传统意义上的前排，他们可肉可战，充当着保护后排脆皮的角色。这些英雄中有我们熟悉的"山丘之王"、"阿尔萨斯"、"迪亚波罗"、"风暴老陈"等熟悉的角色。



大菠萝严格意义上并不能算是肉盾英雄，更像是一个冲锋战士

"刺杀"类英雄，在团队中自然是主力的DPS，他们也是脆皮的代言人，由于国服一贯的习性"刺杀"类英雄是最受欢迎的角色，往往一次匹配中，常常可以匹配出3个、4个甚至是5个刺杀英雄，时常让夜猫哭笑不得。其中，隐身类的"诺娃"、"隐刀泽拉图"都是人气颇高的角色，当然还有我们戏称为团战毒瘤的"伊利丹怒风"。

"辅助"类英雄，应该是目前人气最低的英雄了，如果不是为了完成日常任务，或是获得LV5就有500金币的奖励，相信国服的路人局中，很少会有玩家会使用辅助类英雄，但是在夜猫近一个月的游戏中发现，如果一个队伍至少有一名辅助英雄的话，在后期的团战中将会为己方带来非常明显的优势，像"乌瑟尔"、"精灵龙"都是高端局中很强大的辅助。



精灵龙这类辅助英雄到了后期，作用就很明显



国服的刺客就是这么吃香，3个刺客一排是经常会出现的

"专业"类英雄，可以说是暴雪另辟蹊径加入的一个英雄类别，这些英雄有可能并没有强力的输出，也没有足以控制战局的能力，甚至还不如辅助类英雄的控制力，但是他们却有着"……"的能力，像被称为挂机狂魔的"阿巴瑟"，本身完全没有任何战斗……



中的累赘，但是他却可以为队友增加护盾，在战场上安放地雷，复制变身己方英雄的特殊能力，在战斗中起到特别的作用。专业类英雄在某种程度上虽然不适合团战，但是却是能够左右战局的存在，他们有的擅长打野，有的擅长推线，如果对其采取放羊政策的话，很有可能在最后会让对手追悔莫及。


专业类里面的地精，是一个很强力的推线和打野英雄

多样地图打破陈旧 3C 格局！

如今最火的两款 MOBA 游戏非《英雄联盟》和《DOTA2》莫属了，但是他们的地图设计总逃不开传统的 3C 设定，也就是常见的 45°三条路。而且最让玩家诟病的就是永远打的就是那以张地图（虽然 LOL 后来增加了不少新的战场地图，这几张新地图在平衡性上一直被玩家吐槽），《风暴英雄》则一口气开放了“黑心湾”、“诅咒谷”、“巨龙郡”、“亡灵矿坑”、“恐魔园”5 张地图，每张地图虽然依稀有着 3C 的影子，但是却不再只是传统的对线、团战、推塔的玩法，暴雪在这几张地图中都加入了不同的地图机制，玩家要像在 RPG 游戏中，完成一系列的任务，来获得这张地图主宰所赐予的特殊战力，比如在“黑心湾”中，玩家要收集特定的“达布隆币”来交给激似《加勒比海盗》中章鱼船长的黑心船长，支付黑心船长打炮的费用；在“巨龙郡”中，玩家则要通过控制两座祭坛来激活地图中央的龙骑士，获得龙骑士这种 BOSS 级的生物助力后，战斗的天平就会倾斜。


巨龙郡的龙骑士是一个超级无敌推线机器

针对这些不同的地图，每个队伍都要安排出相应的战术和对手周旋。一般而言，为了保证团队经验的获得，每个队伍都要在线上安排己方的英雄来吸经验，有的地图，在每条线上只要安插 1 个英雄就足够了，随后可分出 2 个英雄在各条线上游走 GANK 或是安排专门的打野英雄。但是到了“巨龙郡”玩家就不得不为了争夺地图上下两边的祭坛，排出 212 的阵容，两边至少要有 2 个英雄才有和对方争夺祭坛的资格，如果一方采取 3 1 1 的配置，那必然在另一条线上，将会处于劣势，无法获得祭坛的控制权，也无法激活龙骑士。

“亡灵矿坑”的话则只有上线两条路线，但是却多了一个矿坑的小地图，玩家通过上下两条路上的矿洞入口，就可进入小地图，小地图每隔一段时间都会刷新一批亡灵野怪，玩家通过击杀这些野怪可获得亡灵精华，这些精华会影响到玩家召唤的亡灵傀儡的战斗力，获得精华越多的队伍，傀儡的战斗力也就越强，可以说小地图是爆发团战最多的地方，玩家在小地图中的厮杀，将直接影响到整场战斗的走向。

夜猫将会在以后的日子里为大家仔细介绍每张地图的设计和战术。


每张地图在LOADING时都会有简单的地图机制介绍



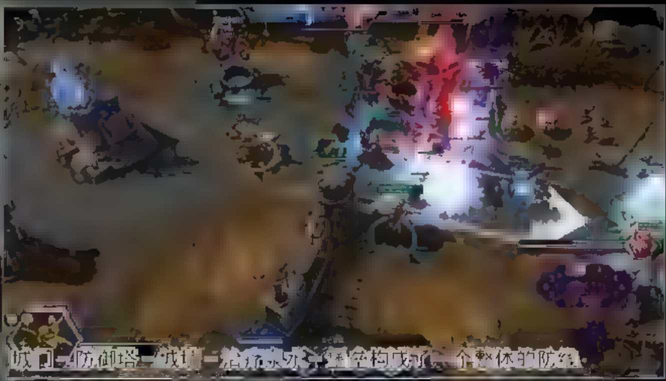
傲娇的建筑设定 暴雪就是要来微创新！

传统的 MOBA 模式在玩家的心中已经扎根多年，就算是大牌如暴雪，也不敢对其来个全颠覆，于是乎孤傲又傲娇的暴雪，就是要在某些设定上来一些微创新。

需要弹药填充的防御塔

“防御塔”是 MOBA 类游戏的最重要的标志之一，君不见 DOTA 被戏称为倒塔吗？说的就是推塔在游戏中的重要性。如此重要的建筑，暴雪非要来一个微创新：防御塔有弹药限制，而且需要一定的时间来补充弹药！这样就造成一个情况，如果一方不断推进兵线，就会消耗掉大量的防御塔炮弹，一旦炮弹见底，防御塔就是一个摆设。如此设计的目的并非是暴雪鼓励推线，而是为了加快游戏的进程。尤其这些防御塔在游戏中后期的攻击力几乎可以忽略不计，也仅仅是在 LV10 之前对于英雄有那么一点伤害力。

“城门”是暴雪在《风暴英雄》中的一个创新，那些城门被设计为魔法门和防御塔、城墙一块构筑成了防线，己方玩家可以随意出入己方的城门，而敌方玩家在摧毁城门前是无法穿过城门的，这可以说是暴雪保护新手玩家，抵制越塔强杀的一个设计。不过，暴雪并没有完全封杀越塔强杀，在几乎所有的一塔阵地，暴雪都设计了侧边的小路可以直接进入一塔阵地。


城门-防御塔-城墙-治疗泉水-堡垒构成了一个整体的防线

“治疗泉水”类似于暗黑破坏神中的血池，玩家点击就可使用，会缓缓地进行回血回蓝，应该说这样的设计大大加快了线上的节奏，玩家不会因为被揍得重伤，就需要回城回复，不过治疗泉水有100秒的CD时间，一定要善加利用。

“堡垒”是游戏中的另一个重要建筑，堡垒又分堡垒（外）和要塞（内），外堡垒和内要塞也有攻击炮弹，而且还能减少被攻击英雄40%的移动速度和25%的攻击速度（暴雪又一个新手保护措施），摧毁外堡垒只能获得经验，摧毁内要塞则能召唤出投石车助战，投石车的攻击距离远大于任何建筑的攻击距离，是非常强力的城管推土机。

“核心”自然就是我们所谓的主基地，核心也具有攻击力，而且是无限量的弹药，核心还有一层能量罩，是主基地HP的20%，被攻击时优先消耗能量罩，此能量罩会缓缓回复。

“风暴大厅”就是常规意义上的泉水，为了防止游戏被虐泉，暴雪非常贴心的设计了防护门，此防护门为无敌存在，敌方玩家的任何攻击都无法穿透，也不能进入泉水，一旦碰到防护门就会被弹开。

丰富的中立雇佣兵！给你不同的打野味道！

中立野怪自MOBA类游戏出现，就一直存在，围绕着打野、反野衍生出来的各种战术，也是MOBA类玩家津津乐道的话题。在《风暴英雄》中，孤傲的暴雪再次给了玩家不同的打野味道。

通常地图上的一些黄色标记点，就是雇佣兵营地（野怪）的所在，玩家通过击败这些雇佣兵，并在一定时间内占领营地，就可让这些雇佣兵效力于己方队伍，这些雇佣兵自然会比普通的杂兵更加强力，甚至有着独特的技能。所以争夺地图上的雇佣兵营地，也是《风暴英雄》中很重要的一个战斗环节。


击败雇佣兵营地，并且占领营地，就能获得雇佣兵的支援

除了常设的雇佣兵营地之外，还有一些就是夜猫先前提到过的每张地图中独特的地图机制所带来的野怪，像“亡灵矿洞”、“恐魔园”就会定时刷新一批这类野怪，玩家击败这些野怪来获得特殊的道具，当特殊的道具达到一定的数量时，就可召唤强力的BOSS级中立生物，为己方战斗。


有些BOSS级的中立生物需要收集道具，有些则只要击败就可以了


对于地图机制的争夺，往往是比赛的制胜点

所以说在《风暴英雄》的打野，已经不再只是简单的刷经验刷钱刷BUFF，而是一种为了胜利而进行的战术布局！

《风暴英雄》整体玩后感！

很多人初次接触《风暴英雄》觉得这个游戏“就是干！”从一级团一直干架到最后游戏结束，但是各位读者老爷们在看完夜猫上文的介绍之后，一定会发现《风暴英雄》并不是如此简单的一款MOBA游戏。

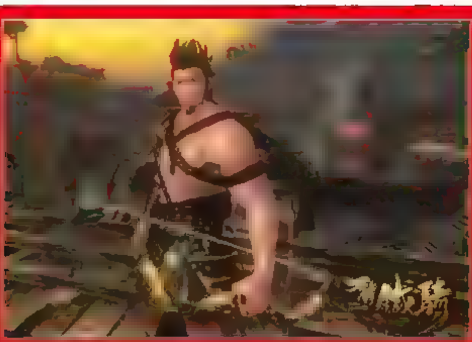
虽然因为去掉了经济系统，让玩家可以将更多的精力放在团战、争夺中立雇佣兵营地、获得地图机制上，但是就算是“干”，也要干出风格干出战术；最重要的就是干出胜利！无脑的游走GANK或是抱团团战，很有可能会被对手针对性的克制，以小股队伍正面纠缠，分出部分英雄进行推线或者偷野来获得更强势的地图机制优势，最后杀人多的队伍反而有可能会输掉最后的比赛。

在《风暴英雄》中“经验”无疑是最重要的核心，杀兵杀野有经验、推掉堡垒有经验、击杀敌方英雄也能获得经验，因为没有了经济和装备这两个环节，使得风暴英雄中的等级成为了最重要的压制力，经验获取的越多，等级就越高！等级越高，英雄的属性、技能强度也会越高，一般而言，当游戏中一方的等级压制了对手2级，甚至以上的时候，弱势方将很难再团战中翻身，这也是目前很多玩家抱怨《风暴英雄》设计不平衡的地方。


在相差2级的时候，团战就已经非常不平衡了

暴雪针对这个问题自然也有设计上的补足，当高等级队伍击杀了低等级队伍的英雄时，获得经验将会相应减少；反之，低等级的队伍则可以获得大量的经验，在后期一旦能打出一波漂亮的反杀，就可能瞬间拉平等级差距，完成逆袭。但一般情况上，这样的翻盘很难出现，或许这应该是暴雪再优化再改进的地方。

整体上《风暴英雄》是一款快节奏的MOBA游戏，夜猫打到现在最胶着的一局也就是双方达到了25级，用时30分钟而已，有些战斗，甚至在8分钟左右就能决定大优势，15分钟左右就已经结束了战斗，这对于现在DOTA动辄就要1个小时，LOL要40分钟以上的情况，《风暴英雄》相信可以吸引到很多追求快节奏高刺激的玩家。



刀锋铁骑

编：小玮　　美：grass

游戏类型　竞技游戏

官方网站　t7.qq.com/main.shtm

游戏发行　腾讯游戏

目前状况　首测中

在单机游戏圈内广为好评的《骑马与砍杀》可以说是本款游戏的创作来源。在三国背景的烘托下，玩家手持兵器在乱战之中策马奔腾挥洒热血，没有比这个更令人兴奋的战斗了。《刀锋铁骑》将为我们拉开了历史的序幕。



屡见不鲜的三国背景

荡气回肠的三国背景是许多游戏开发商的热门题材。《刀锋铁骑》也赶上了时代的潮流，并且将对人物、装备、战场等不同设计进行还原，尽量把魏、蜀、吴三足鼎立的局面淋漓尽致的体现给玩家。不仅如此玩家还可以感受到著名的历史战役，如刘邦决战项羽，隋唐时期等，在游戏的同时还能学习不少三国知识是不是一举两得呢。至于这款作品能否在众多的三国作品中脱颖而出，演义不一样的三国时代呢？让我们拭目以待吧！



三大职业

《刀锋铁骑》在首测当日便为我们揭秘了三大职业和十八位游戏角色，有大家熟悉的赵云，张辽，徐盛等名将出场着实令人大饱眼球。玩家可以自由选择所喜爱的名将进行博弈，并亲身加入古代著名战役，实现王者霸业。

先锋

先锋在历史舞台有着功不可没的地位，没有先锋首当其冲，战队将不堪一击。在《刀锋铁骑》的游戏世界里，他也占有主导地位。先锋往往站在队伍的最前端，他的武器以盾牌和护甲为主，也正因为如此他拥有顽强的生命力，在队伍中承担坦克的位置。但是防御类装备不是先锋的唯一武器，玩家可以根据游戏的情况灵活运用，针对敌人防御的弱点选择武器才是克敌制胜的关键。在技能方面，先锋擅长挥砍、突刺、破盾等技巧等，能大幅度的冲散敌方阵型。先锋的上手难度较低，适合新人上手。

代表武将：曹仁，关平，凌统，夏侯惇，先锋赵云，夏侯霸



伺机行动的神射

神射

神射是战队中的主力输出，为了保持身体的灵活性，他们喜欢穿轻甲或中甲装备。神射具有优秀的远程作战能力，想在百步之外取敌首级并非难事，站位好的神射也会经常领敌方战队头疼不已。要特别注意的是尽量避免与敌方武将的正面冲突。由于先天是个脆皮，近战对于射手来说会非常的乏力。如果被敌方切入时玩家也不

用自乱阵脚，利用灵活的走位尽量避免受到的近身攻击伤害，等待队友的支援是不错的选择。上手难度中等，适合走位和意思都不错的玩家。

代表武将：徐盛，乐进，朱然，李典，周泰

骠骑

骠骑与马如影随形，沉重的武器和驰马奔腾时的冲击力结合在一起会爆发出惊人的破坏力，让对手措手不及，是一个爆发较高的职业。骠骑很容易被神射盯上，迂回和蓄势待发是他的生存法则，在战场上不要忘了时刻保持高速运动并积极寻求包抄的机会。此外马在人在，马就像骠骑的生命，坐骑被杀时武将会落马，骠骑落马意味着即将死亡，所以在战场上不但要注意自己的血量还要注意坐骑的血量。此职业适合在平坦的地形作战，超高的机动性会让你在战场上游刃有余。骠骑的难度较高，适合操作能力强的玩家。

代表武将：骠骑赵云（赵云是首测唯一有两种可选职业的武将），姜维，韩当，张苞，曹洪，夏侯渊，张辽


无锁定瞄准视角



驰骋沙场，一马当先

三国是一个英雄辈出的时代。在群雄逐鹿，驰马奔腾的年代，坐骑是战场上不可或缺的一部分，这也是本作的最大特色之一。战斗时，玩家可以骑在马背上享受策马奔腾，征战沙场的杀敌快感。游戏中所有细节都是现实世界中的真实写照，在这样的场景烘托下，有种身临其境的奇妙感受，还原了古代战场的真实与残酷。相信玩家会在《刀锋铁骑》中会体验到与众不同，痛快淋漓的三国战争。


进入战场

冷兵器时代的真实战场

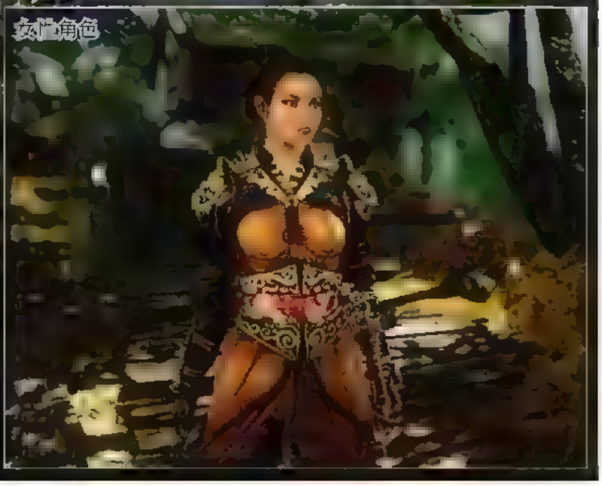
由于三国的游戏背景设定，《刀锋铁骑》中没有华丽的法术和高超的科技武器。但三国有着属于他的热血与激情，挥砍、劈杀、格挡、冲刺，伴随着战士们的汗水，历史写下了浓重的一墨。本作沿用中国传统的刀、剑、枪、戟、棍、弓、术为基础，每个武将可搭配不同的三种武器随意切换，玩法多样，变幻莫测。此外本游戏采用真实的物理碰撞验算系统，打击感极强，虽然并非 MMORPG 游戏，但采用的战斗模式是相同的，玩家需要自己瞄准攻击目标而不是锁定式攻击，让战场变的更加真实。本作目前最高可容纳 70vs70 人加入战场，对于一款战斗类游戏是一个不小的场面了。武将们，准备好加入战场了吗？

独创特色玩法

剧幕模式：剧幕模式即有剧情的战斗模式，玩家在杀敌的同时还将与历史一同重演或悲壮或喜悦的不同战役。该模式最大的特色是 PVP 闯关模式，玩家可以选择自己喜欢的武将进行挑战，玩家会在历史长河中畅游的同时，得到自身战斗力的成长。

攻城模式：攻城模式是非常经典的战役模式，顾名思义，我们需要汇集兵力攻下一座城池。防守与进攻的一方都拥有不同的策略技巧，这不但是一场持久战还是一场脑力战。游戏中，玩家会被分成 2 个阵营，蓝色为攻城方，而红色是守城方。在一定时间内，蓝色攻城成功将会取得胜利反之则会败北。我们可以运用不同的道具进行辅助，团队就是力量，只要齐心协力相信可以其利断金。

会战模式：会战模式可谓是《刀锋铁骑》的重头戏。这是三个主要模式中规模最大的战役，最多可支持 70vs70 的人同时作战。和攻城模式一样，会战模式也将分为红蓝两队，两队将相互厮杀，谁将是最后的三国霸主？战场上，你可以是独来独往的勇猛武将，可以跟随队伍体现团队的精神，一切都由你的意思决定。一个战队中“将”是核心人物，所以游戏引入“指挥官系统”，听从指挥官的指令也至关重要。


女性角色



游戏类型	角色扮演	游戏运营	盛大游戏
官方网站	ds.sdo.com		
目前状态	不删档测试		

《地城之光》是韩国 Eyedentity Games 开发的一款以“简单体验更多的乐趣”为理念的动作 MMORPG，游戏以光明与黑暗两大势力的斗争为背景，营造了一个恢弘魔幻、亟待拯救的暗黑世界。玩家在这里成为可爱勇敢的勇士，开始一段与黑暗恶魔抗争的冒险。《地城之光》拥有酷炫华丽的游戏世界、激萌有爱的人物角色和给力到位的动作打击感，总结起来“酷爱快”这三个字就是对于游戏的完美诠释。11 月 19 日，游戏开启了不删档测试，除了刷本打怪，刚玩上的小伙伴肯定还不清楚有哪些其他系统玩法，下面就跟着小编一起来看看攻略吧。

悠哉悠哉塔

当等级达到 10 级的时候，就能在鲁米纳城领取指南任务，通过指南任务可以移动到安提佳发掘地，在安提佳发掘地可以看到悠哉悠哉塔的传送口。悠哉塔不消耗疲劳值与入场点，一共 20 层，有不同的小游戏关卡，每天可以进行 1 层的挑战，副本任务失败的可以无限挑战，完成后则不能再进入。悠哉塔还会掉落各种道具，其实比较有用的是经验加成 BUFF 和巴尔堪铸币。巴尔堪铸币可以在 NPC 达宰处换取宝石箱和转职推荐信。通过转职推荐信可以进行职业转换。

第一层：相对简单的一层，类似于小时候玩的魂斗罗。

第二层：悠哉塔第 2 层，魔法球对话之后要冲刺到终点。

第三层：悠哉悠哉塔第 3 层，这层的任务是在规定时间内捡取 50 个珠子。

第四层：悠哉悠哉塔第 4 层，有点类似以前的“吃豆豆”游戏。

第五层：悠哉悠哉塔第 5 层，终于有 BOSS 了，进去初级魔法不能对 BOSS 有伤害，要打死精英蜘蛛，捡取魔法强化才可以攻击 BOSS。

第六层：第 6 层开始，玩法和 1-5 层是一样的，只是做了强化和小小的改动。

第七层：悠哉悠哉塔第 7 层，简单明了，这层就是冲冲冲就好了。

第八层：悠哉悠哉塔第 8 层是重复第 3 层玩法。注意躲避中间的机关枪魔法攻击，路中间的地砖是刷新点，拿完 50 个珠子过关。

第九层：第 9 层和第 4 层一样是一个吃豆豆游戏，但是难度很打，时间很短，需要统筹线路，建议是把一个小方块区域的魔法球吃完了在网另一个区域走。



强大的落雷魔法

生活玩法

宠物

通过悠哉塔获得的巴尔堪铸币可以兑换宠物蛋，现在的宠物蛋有四种，分别是适合游侠的布偶猫（加敏捷）、适合法师的长耳狐（加智力）、适合战士的木布卡（加力量）、适合牧师的大角绵羊（加信念）。宠物放出的时候会消耗宠物疲劳值，疲劳值用完就不能召唤了，商城可以买到宠物疲劳药剂或者是等待疲劳值恢复。宠物可以通过喂养宠物粮食来升级，当达到一定的等级就会发生形态上的改变，宠物的能力也会得到提升。宠物粮食可以在主城 NPC 妮娅处买到。

布偶猫进化过程



生产和收集

达到 10 级之后能接到去拜尔赛工坊的任务，所有的生活技能包括钓鱼等功能都会在拜尔赛工坊营地中的拜尔赛岛内部和拜尔赛海岸中进行。生活技能可以在技能（快捷键 K）里学习。

生产系和收集系的三种技能——分别对应：烹饪－采集、机械－采矿、炼金－勘探。玩家要在技能面板中制作用于采集、采矿和勘探相对应的探照灯，在拜尔赛工坊内部使用，才能出现相应的采集素材。采集到的素材可以利用对应的生成技能制作出不同的道具。技能的等级会随着技能的使用而提升，等级高了可以制作或采集到更高级的物品。


30 级特殊装备外形

钓鱼

在拜尔塞工坊地图中左下角有钓鱼点，商人处可以购买鱼钩，鱼钩有三种类型，可以钓到三种不同的素材，这些素材可以用生产技能生产很多适用的道具。在钓鱼的时候，会出现随机的大钓鱼点，成功钓鱼后丰厚的素材。

钓鱼的操作：当人物头上出现感叹号时即按下空格，反复操作几次后便可成功钓上。这里要注意一下：生产、收集和钓鱼一定要把所需工具加入到生活技能工具里才有用。



生活技能工具

宝石、符文镶嵌

每个地图都有宝石加工师，可以进行宝石的镶嵌和合成。打开对话框，把可以镶嵌宝石的装备拖入到指定方框中，点击宝石镶嵌即可选择合适宝石进行镶嵌。镶嵌后的宝石可以从装备中提取出来，但是需要支付一定的手续费。能够进行宝石镶嵌的装备会有插槽提示，宝石有"无双、洞察、铁壁、守护、穿透、生命"6 个类别。不同部件的装备可以镶嵌不同属性的宝石。用 2 个相同的宝石进行合成，可以合成高级宝石。宝石强化等级越高，装备外观和颜色会变得更华丽，宝石最多可以强化到 15 级。

在合成对话框中，可以将两个相同等级的宝石进行合成，合成成功会得到一颗等级提升一级的宝石，失败则失去其中的一颗。商城可以购买概率辅助剂和破坏防止剂两种辅助道具。

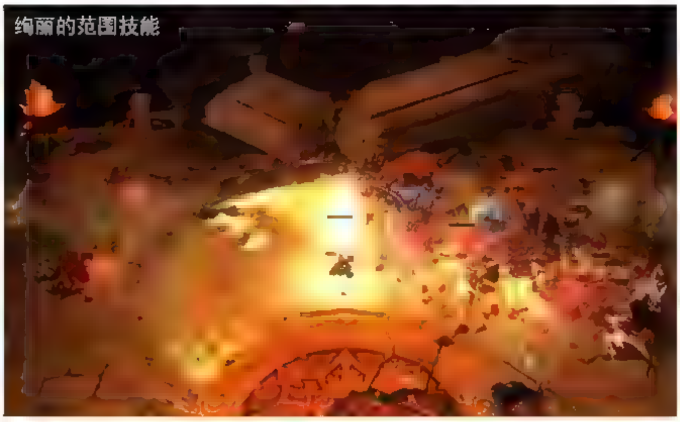

宝石镶嵌


咒语刻印

每个地图都有的咒语刻印师，打开对话框，将可以刻印的道具拖入指定位置，可以选择不同的符文进行刻印，可以刻印的插槽数量和刻印次数视装备本身而定。同一系列的符文只能装备一个（低级生命力增加符文旁边不能镶嵌中级生命力增加符文）。而属性也有"火焰、寒气、雷电、毒素"等区别。刻印会消耗符文和一定数量的刻印粉末。

玩家评论

《地城之光》除了酷炫、有爱、爽快的动作体验之外，也还有很多有趣的玩法等待着大家去体验。还在犹豫的童鞋，可以看看体验过多次测试的玩家的说法。


绚丽的范围技能

酷炫——上手快、技能多

点评玩家：ID· 汤丶圆

游戏经验：8 年

点评：游戏画面很细腻，人物萌又 Q，简单上手的键盘操作，剧情和副本有趣。每个职业技能多，且被动效果很客观，职业较平衡，又有生活技能可以培养，整体休闲，有趣。上班族和学生党都容易入手。

有爱——妹纸多 超 Q 萌

点评玩家：母老虎来了

游戏经验：12 年

点评：游戏里面妹子多，角色超级萌。玩的妹子肯定多。游戏里面打击感强，技能冷却时间短，在 FB 里面可以一直发技能走，好组队，人爆多。不玩就是你的损失。

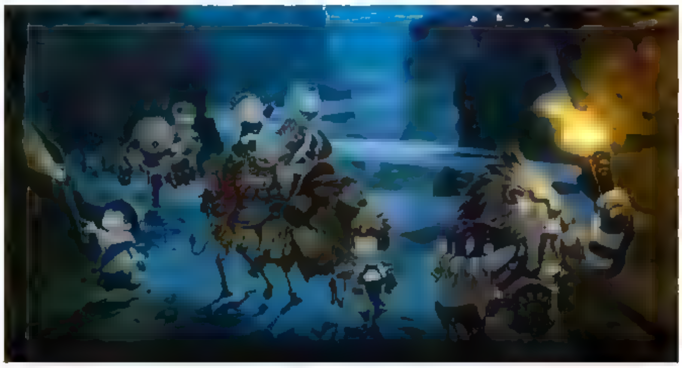
爽快——有打击感、耐玩

点评玩家：众神丶许诺

游戏经验：9 年

点评：暗黑风格 MMORPG 游戏，支持鼠标键盘游戏手柄等操作，打击感强烈，游戏风格休闲，每天不必用太多的时间去刷本练级，完全可以悠哉玩法，一个比较耐玩的游戏，在游戏里你不会晕视角，不会出现太难而又打不过去的地方，总而言之值得一玩。最主要的是够萌，有妹子呦！

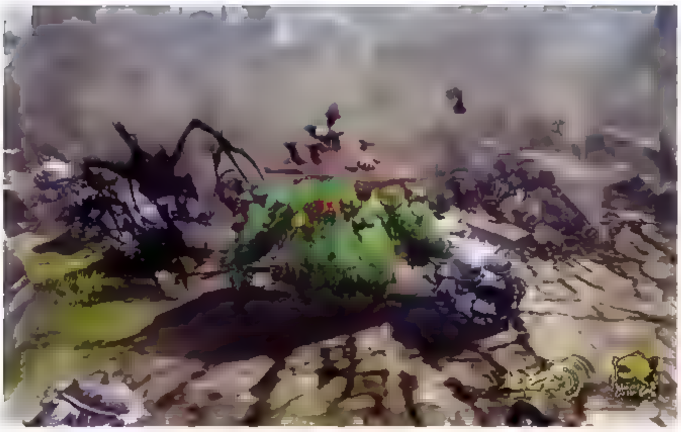
《地城之光》话题依然火热持续中，到截稿为止据说游戏即将开启大版本，上线这么快就开版本确实不多见，足见酷爱快时代确实已经来临，新版本的趣味内容，我们一起到游戏中探秘吧！





游戏类型	角色扮演	游戏运营	盛大游戏
官方网站	dn.sdo.com		
目前状态	万圣嘉年华		

10月底，《龙之谷》除了为所有谷迷献上了一个异象横生、鬼灵精怪的万圣节主城和各种有爱又有趣的 Halloween 活动，更是开放了与先前截然不同的全新系统“侵蚀之城”。这座神圣天堂附近出现的可疑秘密要塞，里面有一大批怪物士兵时刻镇守。如何深入敌后，在这块隐秘之地存活下来？创新型卡牌关卡，超High大乐趣！《龙之谷》“侵蚀之城”全新战斗体验，超丰厚道具奖励，小伙伴们赶快行动，向着强力要塞前进！今天，小编就带大家来深入了解下这块人类未曾涉足的领地吧！



“侵蚀之城”玩法

这个由怪物组成的要塞，采用的是夺高分的模式，分数越高，奖励越丰厚。并且，“侵蚀之城”借鉴了时下最流行的卡牌玩法，更开创了独特的《龙之谷》模式。首先，玩家需要从特定巢穴中获得怪物卡牌（通关巢穴后有概率掉落）。然后，可以凭借登记至怪物图鉴内的怪物卡来进入“侵蚀之城”。进入该关卡后，玩家将自动变身成自己选择的怪物，开始战斗。

而对于早已习惯了自己职业各种酷炫技能的玩家来说，“侵蚀之城”中的“技能变更”也着实让人肾上腺素狠狠激增了一把。变成怪物后的角色将失去本身拥有的所有技能（包括主动和被动），可以使用的技能是变身后的怪物的全套固有技能。这就意味着，曾经在关卡中看到过的、被虐过的、难以躲避的一些怪物技能，甚至是被怪物扔出来的大范围群攻，现在，都可以由你亲自释放！



怪物卡牌获取

目前，怪物卡牌一共分为A、B两个级别，包含毁灭者、屠戮者、短跑健将三种类型。在《龙之谷》现已更新的版本内，有5种怪物卡，它们分别是：食人魔奴隶、利爪小精灵、死而复生的惩戒者布拉斯、缺德者的亡灵，以及半石人毒菌。

玩家通过完成“远程任务 Lv.80 侵蚀：乍然惊现”后，可以获得“利爪小精灵”怪物卡，侵蚀之关卡商店也可以购买B级怪物卡“利爪小精灵”。另外，通关牛头怪巢穴、地狱犬巢穴（深渊）、狮蝎巢穴（深渊）、天启巢穴（深渊）、大主教巢穴（深渊）、巨人族巢穴（深渊）后，均有概率获得上面提到的5种怪物卡。



入场方式

首先玩家要将怪物卡登记到怪物图鉴，只要右键轻轻一点就可以了。然后，玩家在神圣天堂可以通过传送装置传送到“警戒之关卡”（就是原先的黑暗关卡）进入侵蚀之城。当然你得先创建一个怪物组队，准备变身。如果不选择变身为哪个怪物，是无法进入侵蚀之城的。





游戏小技巧

侵蚀之城分为 5 个小关卡，进入后，默认拥有 1 分 30 秒的通关时间。时间用尽，关卡结束。所以大家要尽可能的集中攻击，以便节约时间。

额外时间： 战斗过程中玩家每通过一个小关卡都将获得 45 秒的额外时间。当消灭强大的怪物或者破坏塔时，通关时间就会增加。比如，消灭怪物“异界暗影”和“异界食人魔巴巴利安”的话，时间将增加 10 秒，破坏塔后时间增加 5 秒。



狂热模式： 玩家战斗过程中会获得一定的分数值，当分数为 3000 分，6000 分，9000 分，12000 分……每增长 3000 分时，即可触发狂热模式。在狂热模式下，玩家攻击怪物的速度和移动速度也会得到提升，同时体力也会得到恢复。玩家要把握机会冲刺。

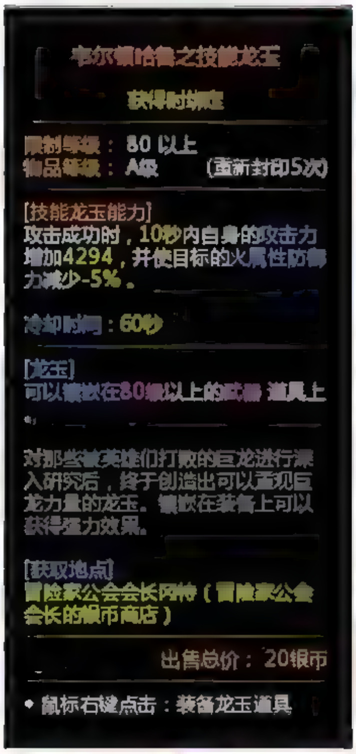


龙玉触发： 在目前版本的“侵蚀之城”中，当玩家的角色武器装备技能龙玉时，变身怪物也可以触发效果。攻击完成时，自身的攻击 10 秒内会飞跃，对于魔物可以做到一击必杀！在这 10 秒钟内，尽可能的消灭魔物吧！

吸引规则： 根据游戏设定，魔物会向玩家变身的怪物集中，关卡相关魔物基本会被吸引而来。这样玩家可以控制技能集中攻击，来减少时间消耗。

关卡中的小技巧： 关卡一中，只要接近城墙范围，保护城门的结界就会消失，不用消灭守备士兵，所以在接近怪物大军时就立刻使用带冲刺的技能。根据吸引规则，魔物大多会聚集到城门旁边，这时候玩家可以发动群体攻击技能，不仅破坏城门，还能杀伤魔物，一举两得（有黄色字体提示“保护城门的结界已消失”才能破坏城门）。

关卡三中，过桥后不要攻击正面的怪物，往右移动消灭右边城门的炮兵，然后吸引怪物往左移动，通过左边城门进入关卡四。顺便提醒一下，如果时间不充分时，应率先击杀强大的怪物获取额外时间。





关卡奖励



根据挑战侵蚀之城的结果，可以获得不同数量的“侵蚀之证”，通过关卡会获得“侵蚀之证”和怪物核。获得数目根据关卡点数而有所差异。“侵蚀之证”在小淑的“侵蚀之关卡商店”可以交换“怪物核”和“根源口袋”。而且，有较低的概率可以从“分化之根源口袋”中获得 S 级的“侵蚀之根源”。

怪物核分为 B 级和 A 级材料，可用于强化登记在怪物图鉴中的怪物。A 级怪物需用怪物卡牌 +B 级怪物核 +A 级怪物核进行强化。B 级怪物需用怪物卡牌 +B 级怪物核进行强化。

文：无月白狼　编：公羊　美：grass



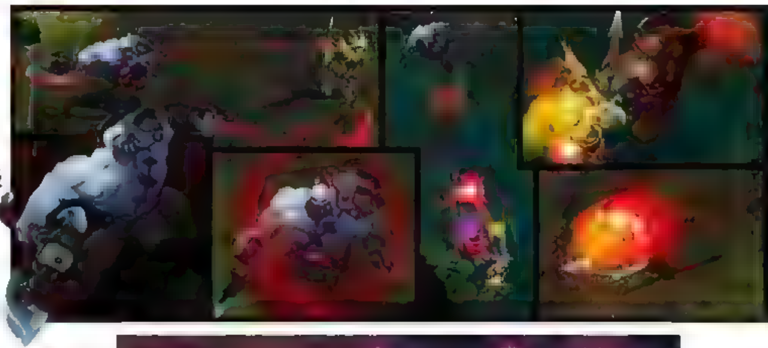
亡灵战神——塞恩
只有懦夫才会畏惧死亡

谈起4.18版最重磅的消息，应该就是塞恩带着他的攻城巨斧重做归来了。比起其他重做英雄数值、冷却时间、技能效果与机制的小幅度改动。塞恩可以说是完全推倒重做了。旧版的塞恩相较于诸多新英雄来说，有着定位模糊，出装多样但缺乏自身特点，四个技能并不能同时很好的服务于一场战斗的种种缺点。

这次重做，让这位亡灵战神得以重生，也赋予了他新的定位——坚不可摧的肉盾。但有趣的是，由于塞恩自身技能的种种特点，他依然是一个出装拥有许多变化，既可打野，又可上单的英雄，那么这次重做之后，应该如何应用这位体型壮硕的亡灵来撞开通往胜利的大门呢？下面，就让我们来看看重做之后的塞恩都有哪些特点吧！

基础属性

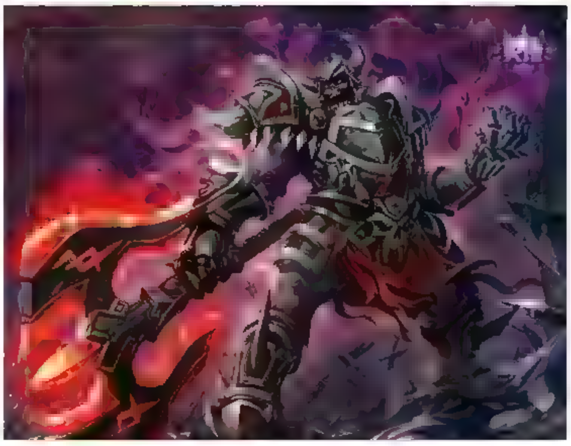
生命值：420+70/级
每秒生命回复：1.7+0.2/级
法力值：200+45/级
每秒法力回复：1.4+0.12/级
攻击范围：150
攻击力：53+4/级
护甲：18+3/级
魔法抗性：30+1.25/级
移动速度：345



技能讲解

被动技能：亡者的荣耀

在被击杀后，赛恩会再次鼓舞自己站起来，不过站起来后赛恩的生命值会迅速流失。在这个期间，他可以进行移动以及攻击。赛恩将获得100%的生命偷取，攻击速度极具增加并且普通攻击可以附带目标10%的最大生命值伤害。攻击野怪时最多75点额外伤害。他的所有技能都将会替换成死亡澎湃，为赛恩提供大量的移动速度。



技能分析：塞恩死亡后，生命流逝的速度会越来越快。想要维持一直活着是不可能的。现版本塞恩死亡时，便开始记录复活时间，所以在等级较低时，塞恩死亡复活形态下战死，有时会直接在泉水重生。目前版本存在bug，当塞恩死亡时升级第一级W，将导致W被动失效。塞恩的100%生命偷取非上限，振奋铠甲和吸血类装备会继续提高吸血百分比。塞恩死亡后攻击速度锁定，但是攻击依然可以附带咒刃，暴击，九头蛇，冰锤等攻击特效。塞恩死亡时，召唤师技能不能使用，但是道具依然可以触发主动特效（破败、幽梦不加攻速，九头蛇，金身之后依然流失体力等）。塞恩死亡后，所有技能替换为死亡澎湃，但只能使用一次，类似于婕拉的被动，该技能冷却时间为100秒，绝对一次死亡是用不了第二回，但是该技能可以触发咒刃，该技能提供的短暂移动速度加成会迅速递减。所以不要在贴身能攻击到敌方的时候立即使用。



Q 技能 - 湮灭粉碎

法力消耗：50/55/60/65/70 点

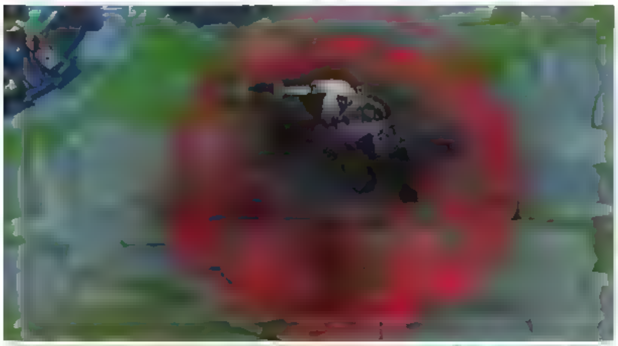
技能冷却时间：10/9/8/7/6 秒

赛恩为他的强力一击蓄力，最多 2 秒。在释放的时候，他将对区域内的敌人造成 20/40/60/80/100+0.6 总攻击力到 60/120/180/240/300+1.8 总攻击力的物理伤害（对小兵造成 60% 的伤害）。被击中的敌人会有短暂的减速。

如果赛恩的蓄力时间至少持续了 1 秒，那么会击飞敌人，并且造成 1 25 到 2.25 秒的眩晕。

技能解析：前期伤害相当恐怖，后期主要需要它的控制，伤害则是次要的。此技能攻击小兵造成的伤害降低，但攻击野怪并不会减少伤害，所以也是很好的刷野技能（为攻击野怪前，你在蓄力期间并不会遭到野怪攻击）。该技能前 1 秒钟为提升伤害范围，此时如果命中敌人，会造成减速。如果蓄力达到 1 秒以上，范围不再增加（此时的伤害为最低伤害的 2 倍），此时命中会造成伤害，且根据蓄力时间提升伤害和控制效果。塞恩能看到的攻击范围，作为塞恩的敌人也能看见。所以，在敌人并未遭受到控制的情况下，塞恩很难造成全额的技能伤害。







E 技能 - 杀戮咆哮

法力消耗：25 点

技能冷却时间：12/11/10/9/8 秒

赛恩发出一个短距离的冲击波，对遇到的第一个敌人造成 70/105/140/175/210+0.4 法术强度的魔法伤害，造成 40/45/50/55/60% 的减速效果并且降低其 20% 的护甲，持续 2.5 秒。如果被命中的目标不是英雄，他们会被击退。被击退的单位穿过敌人的时候会受到 50% 分额外伤害，并且造成 40/45/50/55/60% 的减速效果。

技能解析：线上骚扰的强力手段。打野留人的强势技能。该技能在以小兵为炮弹时，对对方英雄造成的伤害更多，但是以小兵为炮弹时，无法穿墙，小兵会直接撞在障碍物上（如果被当作炮弹的小兵血量不足，小兵也不会直接死亡，而是在击退效果结束后，受到 E 技能造成的伤害）。直接以对方英雄为目标时，可以一次性造成相当于黑切叠加四层的破甲效果。对己方输出位有着较大的帮助。该技能主要应用于留住逃跑的敌人，配合 Q 蓄力连击双重控制，配合 Q 技能清理兵线。震碎前排护甲，交战前一种 poke 手段。虽然主升 E 可以提升前期在线上的消耗能力，但是性价比上 Q 技能的作用要更大一些（Q 前期高伤，如果不主升，容易错过塞恩的强势爆发期）。个人建议前期可以点 2-3 级 E，但不建议首先点满 E。大多数情况下主 Q 副 E 是较为不错的升级方式（在配置不同出装偏另有各自加点方式）。

W 技能 - 灵魂熔炉

法力消耗：70/75/80/85/90 点

冷却时间：13 秒

被动效果：每当赛恩击杀一个单位，最大生命值都会增加 2 点（消灭大型野怪，击杀或者助攻英雄增加 8 点生命值）

主动效果：赛恩开启一个护盾，可以吸收 30/55/80/105/130+0.4 法术强度 +10% 最大生命值的伤害，持续 6 秒。在 2 秒以后，在护盾存续的情况下赛恩可以再次激活此技能，对他周围的敌人造成 40/65/90/115/140+0.4 法术强度 +10/11/12/13/14% 目标最大生命值的魔法伤害。攻击小兵和野怪的时候最多造成 400 点额外伤害。

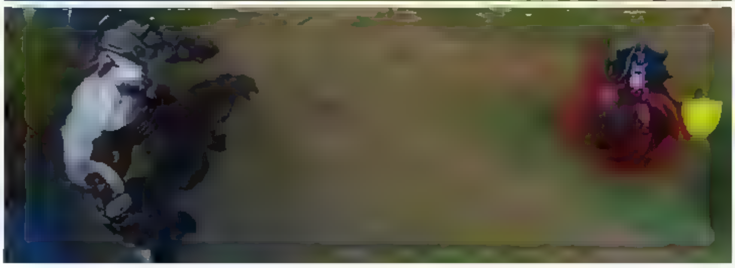
技能解析：相比老版的塞恩高等级的 E，这个技能的被动增加最大生命值的速度或许会显得慢很多，但实际上，新版塞恩在前期获得生命最大上限的能力得到了提升，而且 QE 作为 aoe 技能，也更方便塞恩清理兵线，较快的提升最大生命值。在击杀英雄获得助攻，击杀大型野怪方面也得到了一定的补偿。不过单从数据分析，一般肉盾生命成长在 90+/ 级，70/ 级的塞恩需要在每级提升 25 左右的生命上限才能达到正常肉盾的生命值水准，这在后期并不算难，却导致了前期塞恩较容易被压制。塞恩的特点，让他更适合成为后期的肉盾。由于这个特点，前期出装应以生命值 + 抗性为主。后期则更偏向于单纯的高抗性装备。

主动效果方面，在吸收伤害部分，你的生命值越高，那么护盾也就越厚，而抗性越高，护盾存在的时间也就相对越长，由于该技能伤害部分后期作用大于前期，冷却全等级一致，所以可以副升或最后一个升满，在某些较为特殊的出装中，也可以作为主升技能。护盾开启时，塞恩会有一个 buff 图标，显示护盾的当前生命值为多少，方便在护盾将要被打破时引爆，使其价值达到最高。

在伤害方面由于技能为以对方生命值百分比扣除体力的技能，所以，对对方整体有着较为强力的 AOE 效果，但由于冷却时间的问题（引爆或打破前不进入冷却），不能造成持续性伤害，其 AP 加成较低，如果想依赖 W 打出可观伤害，冷却缩减和法术穿透将是不错的属性。

该技能释放时无硬直，可以在塞恩释放任何技能时释放，也可在行走时释放。





R 技能 - 无人可挡

法力消耗：100 点　技能冷却时间：140/100/60 秒

赛恩朝一个方向冲锋 8 秒，并且会缓慢地向鼠标位置进行引导。在冲锋的过程中，赛恩无视控制技能。再次激活此技能赛恩会提前取消冲锋。

当赛恩遇到一个敌方英雄或者墙壁的时候，他会对小范围内的敌人造成 150/300/450+0.4 额外攻击力的物理伤害，将敌人击飞并且眩晕 0.75 秒。在一个较大范围内的敌人会承受等量的伤害并且移动速度被降低 40/45/50%，持续 3 秒。

随着赛恩冲锋距离的增加，伤害最多可以提升到 300/600/900+0.8 额外攻击力，而眩晕的持续时间最多提升到 1.75 秒。

技能解析：塞恩的大招冲撞距离约为半张地图，他冲撞时无法很好地控制方向，但是围绕自己高地塔外墙来奔跑还是没有问题的。虽然这个技能免疫一切控制技能，但遇到地形和敌方英雄时会停止行动，所以在不同的地图时，请记住防御塔的位置，和野区各个转角的障碍，在鼠标移动至 R 技能图标时，可以查看冲撞范围，保证冲撞成功。

如果跑过头了，可以通过点 R 来砸地取消技能施放（范围之内依然造成伤害和减速）。在释放技能时，全图的人都可以听到塞恩技能释放时的声音，但不会知道你的行进路线。

该技能可以远程 Gank，近战时短暂控制，遇到敌人 Gank 时反向逃生，追杀。实际作用根据敌人不同段位将有不同效果。







纯肉大饮魔刀版具体数据



纯肉装搭配一件ad武器，通常是塞恩不错的出装方式

定位

由以上技能简单介绍，我们可以看出，塞恩的技能 QR 为物理伤害，WE 为魔法伤害，所以，基本无法像一些纯 AD，AP 角色，通过出一些装备来提升全部技能的伤害，而他的所有技能又附带一定的控制能力，而且由于他模型庞大，十分容易吃技能，所以，其最好的定位应当是肉盾。

当塞恩作为肉盾时，可以以主 Q 副 W 来升级自己的技能，因为当你的抗性和血量足够时，W 附带高额抗性，而且厚度足够，可以为他吸收不少来自敌方的伤害。

纯肉方面：

日炎铠甲（便于推线），冰心（提供足够的冷却缩减），荆棘铠甲（提供高额抗性和反弹能力），蓝盾（生前死后都可以依靠主动留人）都是不错的 AD 装备，阿塔马长戟不到大后期并不推荐。军团盾可以帮助队友提供额外抗性，也是不错的装备，而在女妖和振奋铠甲的选择上，只能说各有优劣。女妖对塞恩更多的作用在于突进后蓄积 Q 时可以挡掉对方的一个控制，避免 Q 被打断。50 点额外的体力对于塞恩来说并不是十分重要。而振奋铠甲可以在塞恩死后，同样提升塞恩被动的吸血能力，这可能让你能多 A 一下，这一下往往决定你是否能够击杀对方。而且振奋铠甲也可以提供给你足够的冷却缩减。不过有时女妖多阻挡一次对方技能的作用也是十分给力的，在这两件装备的选择下，我偏向振奋铠甲多一些。因为塞恩是前排，主要作用就是吃控制，Q 可以被打断所以在你蓄力时可以吸引到对手比较多的控制。

作为纯肉塞恩，出一件输出装是绝对有必要的，至于输出装的选择，我们在接下来的 AD 塞恩篇中为大家做出介绍。

半肉战士流塞恩：

观察塞恩的基础数据，我们可以得出几个结论，塞恩的基础攻击力相当可怕，这也使得咒刃类物品能够给塞恩提供足够的伤害，而其中冰拳这件武器的 AOE 和减速特性，较为适合塞恩。三相的话，死后的狂暴比较合适塞恩，而且价格较为昂贵，所以总体并不推荐。由于 Q 的高额加成，贪欲的九头蛇（生前死后 AOE）和大饮魔刀（残血 + 攻，提升魔法抗性，死后加成攻击力较为明显）就成为了塞恩不错的 AD 武器。

再来观察塞恩的攻速，塞恩属于典型的基础攻速极高，成长极低的英雄。单纯从数据来说，这样的英雄出增加攻击速度的物品，提升都会较为明显，但是由于塞恩并不依赖普攻，释放 Q 技能时大量浪费攻速属性，而且攻速类装备普遍增加攻击力极低，且塞恩死后固定攻速的限制，个人并不推荐攻速类装备（这也是不太推荐三相的原因。）当然排除以上限制，破败王者之刃的被动伤害，和主动留人效果，在塞恩生前和死后都有不错的效果。所以，如果一定



半肉战士 Q 在前期的恐怖伤害

要出攻速装，破败将是不错的选择。暴击流方面，由于塞恩的暴击是拿脚踹，不是很好看，所以不推荐（误）。因为出暴击的话，有很多更适合暴击流的角色，所以，也并不推荐这条路线。

由于Q极高的基础伤害及加成伤害，R极高的基础伤害，而且E也附带较高的穿甲，所以，穿甲流是可行的。在穿甲类物品中，黑色切割者的叠加是个很严重的问题（QWER伤害属性太杂，攻速慢的塞恩叠不起来）。轻语是首推破甲类装备，幽梦之灵为可选装备（需配合轻语使用），幽梦的主动方便在死后提供更多的移动速度追人，提供一定概率的暴击，但这两件物品由于是纯输出，所以在后期性价比会变得特别低。不过如果能抓准前期这段时间的话，幽梦加轻语的组合可以说是撞到谁一个Q都能带走的节奏。

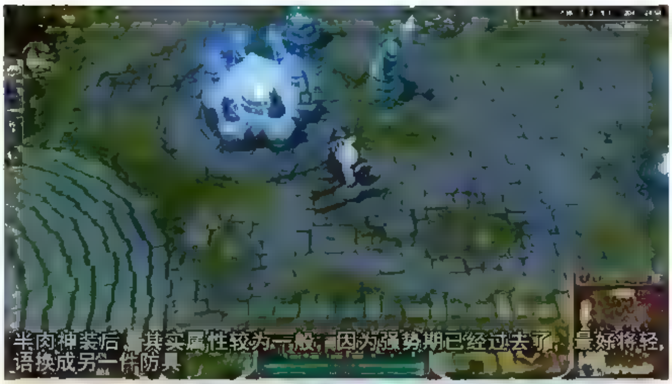
如果走半肉战士流的话，个人喜欢的一套装备是红色符文全部带上护甲穿透，精华攻击力or护甲穿透，然后以九头蛇和轻语为核心装备（九级——十一级时的Q在有护甲穿透和足够ad的支持下，可以打出后期神装adc一发暴击所能打出的伤害，在这个时间点，基本中了一斧必定伤残），根据对方阵容，选择冰拳+蓝盾+振奋或者大饮魔刀+冰心+女妖的组合。

这套出装以主Q副E方式加点。E可以提供足够的减速，提高Q的命中几率。

AP流法坦路线：

类似于ad半肉流，ap法坦流主要以法术穿透为主，因为WE的加成仅有0.4ap，所以高额的ap并不能提供足够的作战能力。但不同于ad半肉流，ap法坦流主要还是以肉装为主，由于魔法道具正好有许多提供血量+抗性+伤害的物品，也使得这种出装成为可能。

在使用这一套时，我推荐将精华和红色全部换为法术穿透，鞋子选择法师之靴，出装以大面具和深渊权杖为核心装备。这样你将有63.86的固定法术穿透（深渊权杖提供的20为团队buff），还有不错的血量和抗性。之后的出装主要以肉装为主。冰杖可以作为备选装备，不过这件装备属于锦上添花的作用，并不作为首推。而在法术穿透足够的情况下，日炎铠甲和荆棘铠甲作为反抗ad的装备，将是非常不错的选择（比如一个尚未购买魔抗的adc对你进行攻击，他几乎要吃掉自己攻击力30%的全额伤害。）其余的肉装选择根据对方的阵容进行选择，如同前文肉盾篇，不再赘述。


半肉神装后，其实属性较为一般，因为强势期已经过去了，最好将轻语换成另一件防具


法坦神装


法坦神装的另一种出法


Q技能对野怪有着恐怖的先手伤害

法坦流塞恩如果拖入大后期，可以将日炎铠甲换做中亚沙漏，这件物品并不会提供比日炎铠甲更高的伤害，但是可以通过金身骗掉对方大量的技能。而大后期，血量对于塞恩的性价比并不高。

加点方法，二级E便于线上与对手消耗。然后以主W副E来升级技能。Q作为一种控制手段，在这套出装里，并不依赖Q打出伤害。

塞恩打野基础技巧：

塞恩打野性价比最高的道具应该是远古魔像之精魄（当然指走肉盾路线）。他可以提供大量的生命值。

塞恩打野可以在攻击野怪前蓄积好Q，先行打出巨额伤害，再开启W，观察W剩余数值，并在将要被破坏时引爆W，利用E技能可以将对方攻击最高的野怪撞在墙上，避免他对你造成过多的伤害。

利用塞恩Gank，可以在线上直接开大冲击，也可以看好地形在河道进行远程冲撞（难度较高）。

塞恩打野加点可以QE对点，高等级的E减速可以起到很强的留人效果。

最佳拍档

与塞恩能起到良好配合的队友：

附带群体控制的队友，方便笨重的塞恩精准的打出足够的伤害。

塞恩较为讨厌的敌人：

位移技能较多的敌人，塞恩的QR技能将很难命中他们。

那么，本期亡灵战神 塞恩的介绍就到此结束了。由于英雄较新，文章中提到的定位和打法也会有很多不足之处，不过相信随着时间的推移，喜欢亡灵战神的玩家都会有各自的思路和打法。到那个时候再和大家一起探讨吧。



文：无月白狼 编：公羊 美：grass



那些难以忘怀的特殊模式 玩的就是一个爽快！

在英雄联盟中，召唤师峡谷可以说是小伙伴们游玩最多、研究最多的模式，但单一的游戏地图和游戏形式，就算再有趣，也是很难抓住所有玩家的心，在长时间游戏后，很容易导致审美疲劳。

所以，在这一年之间，英雄联盟也推出了许多各具特色的限时模式。作为主食之外的配菜，这些模式如果深究起来，可能并没有召唤师峡谷那么出色的平衡性，但这丝毫不影响他们的娱乐性。

下面，就让我们来细数那些一年之间我们一起游玩过的限时模式吧。

大对决

大对决模式，用比较通俗的叫法，就是单挑，比较官方的叫法是SOLO。

这个模式应该是大（xiao）神（xue）们（僧）钟爱的模式，地图使用的是发生过许多征战的嚎哭深渊，在这个模式中，嚎哭深渊的回城以及平台补血限制被完全解除。这就使得嚎哭深渊成为了最好的单挑圣地。比起召唤师峡谷需要顾忌上下路兵线，这张地图会更加的公平。

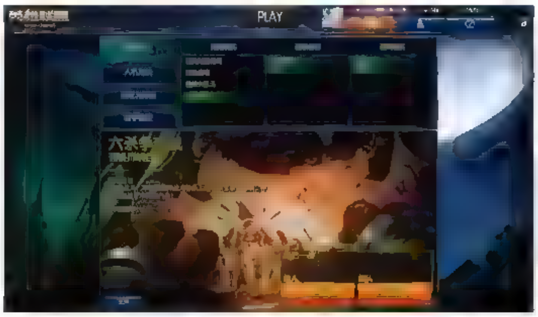
但是由于一杀（如果是2v2，则是二杀），100补兵，一塔都能够触发游戏胜利条件，所以，想对拼六神装的小伙伴们就无法在这张地图中尽兴游玩了。

不知道未来的某一天，会不会开发出一个“满级六神大对决”的限时模式，让一些争论“后期英雄哪家强”的小伙伴们能更简单地得到答案。



六杀争夺战：召唤师峡谷

六杀争夺战，最简单的说明，就是让敌我双方各增加一名召唤师进行游戏。



这种简单的改动，让喜欢欢乐的玩家更加欢乐，喜欢战术的玩家也因为一名新的成员加入，而增加了战术上的无限可能性。由于资源是有限的，那么多出这一个角色，是作为第二辅助来帮助上单，还是化身第二打野一起游走，还是干脆就中二开局呢？各种奇特的分配都能影响资源在不同程度上的倾斜，使得战局变得更加有趣。

相信也有不少小伙伴在这个模式中拿到令人羡慕的六杀了吧？没拿到六杀的小伙伴们也不要遗憾，因为4.18版本，又新增了扭曲丛林的六杀模式哦！

克隆大作战

相较于以上两个模式而言，克隆大作战是个娱乐性更强，也更加欢乐的模式。克隆大作战是由队友投票选出一个最想玩的英雄，然后由各个玩家操纵五个相同的英雄在召唤师峡谷来与对方作战的游戏模式。由于这个模式票选出的英雄可能是你完全没有玩过的英雄，所以，难免有些时候出现不会玩之类比较坑的情况。但是，在这个模式中，由于每个人的出装不一定相同，也可以从队友身上学到一些可（ji）以（wei）借（keng）鉴（die）的出装方式。

在这个模式中，有许多非常欢乐的英雄，例如五个机器人可以拉人接力，再轮番击飞，让被打飞的敌人，根本停不下来。远程的法师代表吉格斯，可以让地图之上满是炸药，甚至可以用定时炸弹把看着不爽的队友炸飞。而妖姬，孙悟空，小丑这三个英雄，更可以利用满屏幕的真假身让对手分不清到底WHO IS WHO。

“克隆大作战：镜像模式”是克隆大作战进一步衍生出的模式，与普通的克隆大作战不同的是，在这个模式中，敌我10个英雄都为相同的英雄。地图也改为了地形更为狭窄的嚎哭深渊。十个天使互相给队友施加无敌，锤石之间的互相拉扯，蛮王永不死去的愤怒。相信在这个模式中玩过的人都会印象深刻。

那么陪你一起去看流星雨的索拉卡，修得“蛮王冲撞”神功的新版



寒恩，在这个模式中又将有什么精彩的表现呢？

作为深受玩家好评的模式，也期待有一天能够重新开放。

无限火力

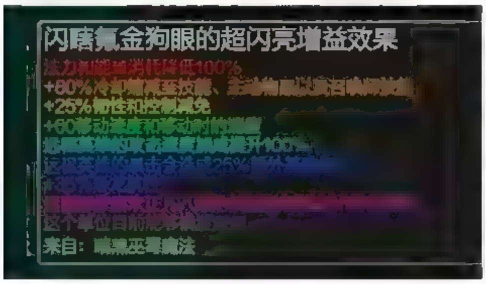
无限火力是一个不用做太多介绍的模式，因为国服官方公告栏目前长期处于被无限火力党占领的局面。从这一点来说，就知道无限火力这个模式有多受到玩家的欢迎了。

比起正规的游戏模式，这个游戏模式加大了金钱增长速度，移动速度，移除了释放技能需要消耗蓝量的限制，并且为每个人增加了80%的冷却缩减。一些英雄在这个模式中可以说是真的停不下来。相对于正常模式来说，在这个模式中，提供回蓝，冷却缩减，蓝量的装备性价比大幅度下降（圣杯，冰心你好啊）。

在这个模式中，某些本身无蓝耗的英雄但需要消耗自身体力的英雄变得很弱，而一些原本高蓝耗，技能冷却时间长的英雄则变得异常强大（劫，探险家，杰斯泥萌嚎啊）。

这个模式虽然看起来十分的欢乐，毫无技术可言，但实际上，对于新手来说，以这个模式来熟悉新英雄的技能释放范围简直是再好不过了。基本上一场游戏可以达到其他游戏7、8倍的技能释放次数。能让你在短时间内，对技能范围这一概念更加熟练。

最近对于该模式呼声见涨，但是官方似乎没有重新开启无限火力的打算。想想无限火力的buff好像十分适合阿兹尔这个英雄呢。80%的冷却缩减，提供100%的攻击速度，由于士兵没有具体的数量限制，让半个地图被黄沙士兵吞没似乎也不是什么很难的问题，只不过，依照这种强度来看，阿兹尔有可能会被默认ban掉吧？是不是官方也在纠结这些问题呢？



那么，最后问题来了：无限火力啥时候再次开启呢？让我们拭目以待！

末日人机

买了新英雄，让我们一起虐人机吧。排位10连跪，让我们一起虐人机吧！和女朋友分手了，让我们一起虐人机吧。今天天气不错……呃，我们一起虐人机吧！

在电脑AI饱受玩家虐待之后，终于某一天，他们觉醒了，化身成为召唤师峡谷真正的主宰。

在这个游戏模式中（尤其五星难度的模式），你很难去和电脑刚正面，虽然敌人只有十五名电脑角色，但是游玩这个模式的时候，会有一种在玩东方系列的感觉，满屏幕的弹幕，沾上基本就死的己方角色，不过不同于东方系列的地方在于，你还是正常的角色，没有丝毫的能力提升……



这个模式在加入英雄联盟后，大受广大抖M（误）……广大玩家欢迎，在那段时间里，好友之间有没有通过五星人机成为了相当热门的话题。

按照官方当初制造这个模式时，所提到的“暂时”只有十五个英雄拥有末日人机的AI，也就是说不一定哪一天，末日人机会带着更多BT人物，更多BT的新技能出现在广大玩家的面前。

那么，你准备迎接下次“末日”的到来了吗？

飞升模式

飞升模式，是跟随恕瑞玛版本，与沙漠黄帝阿兹尔背景故事为主题的一款限时模式。这个模式也利用了常年无人问津的统治战场地图。

当黄沙覆盖了统治战场，这里便成为了收集宝物者，追求飞升者，以及战士的乐园。这个模式中，始终采取所有人物同经验，同经济来维持游戏的平衡。获取宝物通常比击杀对手赚取的分数更多，而击杀飞升者泽拉斯则是整个游戏的核心争夺元素，获取飞升的角色，拥有着护甲魔抗穿透，高额攻击力，法强加成，更大的体型，击杀时获得双倍的分数。但代价却是超低的恢复能力，永远在迷雾之中现形，被击杀后，给予对方五点（游戏中最高分数）分数值。

比起正常模式需要考虑补兵，防御塔的各种机制，基地血量等繁琐恼人的设定。这个模式是相当明朗爽快的，想要获得胜利，需要更多的是团战思维，利用视野迷惑对手，如何干扰对手，击杀对手，在团战不利时，如何利用敌人的位置来获取宝物。



当然如果只是为了爽快，那么“就是干！”这种游戏方式也很容易获得这个模式的胜利。

这个模式或许以后也不会再有了，但它却开启了那扇早已被黄沙掩盖通往恕瑞玛历史的大门。

六杀模式：扭曲丛林

不同于普通的六杀模式，最新的六杀模式发生在扭曲丛林，这同样是个游玩的人不太多的地图，但相信在新模式出现后，这个地图将迎来短暂的春天。

由于本身是3V3地图，所以在资源上，设计师也进行了一些调整：

——金币和经验值调节到了普通模式的双倍

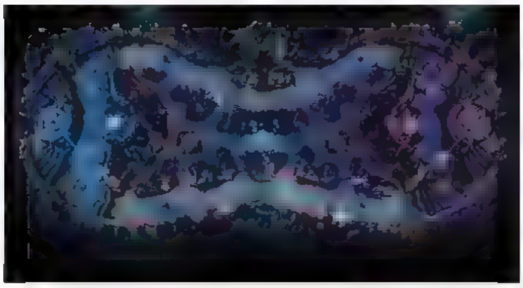
——控制祭坛可以给己方的小兵提供额外的生命值和伤害Buff

——小兵生命值和伤害的成长数据也进行了相应的调整

这张地图本身拥有自己的特点，两个祭坛占据其中之一就能得到击杀额外获得金币的buff（类似于贪婪之刃），获得两个祭坛的一方，甚至有额外攻击力加成和法强加成的补贴。相信在新的模式中，争夺祭坛，提升团队buff将成为重中之重，而在这两个区域也将迎来无数场大小团战。

不同于召唤师峡谷的大小龙，主宰这个区域的终极boss是地图上方的卑鄙猴（就是蜘蛛猴）。击杀蜘蛛猴子会获得大量的攻速加成以及冷却缩减加成。把这个buff×6的话，将提升难以用数据描述的战斗能力。

在这个狭窄的地图上，定将爆发出各种精彩的战役。在截稿前，此模式仍未登录国服，不过相信大家拿到杂志的时候，已经有不少的读者获得六杀的成就了。先在这里送上迟到的祝福吧，各位加油哦！



编：阿庆 美：grass

攒机月月谈 特别篇

“决战德拉诺之王”机箱

回想十年前，《魔兽世界》对于电脑的配置要求一直都不高，记得最初在游戏公测的时候，只要 MX440 显卡就能流畅运行。然而十年后的现在，《魔兽世界》最新资料片《德拉诺之王》已经开启，但玩家已然对于自己所玩的游戏画面要求越来越高，相比市面上的其他网游，《魔兽世界》在画面表现上已经不占任何优势。

其实现在不少玩家更多的是出于一种感情选择留在了《魔兽世界》中，但这并不代表他们不在意游戏的画面是否与时俱进。对于暴雪来说，应该在很久以前就应该意识到了这一点，这次的《德拉诺之王》在人物模型和贴图上花费了不少功夫，使得画面更具现代感。本期攒机月月谈，小编特地为大家准备了一款“决战德拉诺之王”机箱，所有硬件在市场上都很常见。如果你是联盟狗，请选择蓝色 LED 风扇来搭配，是部落猪就用红色 LED，闲话不多说，大家往下具体配置吧！

你是联盟狗？还是部落猪？

联盟的荣耀 For the horde

满足 1080P 下
极佳特效
流畅玩耍
升级版——双开也不怕！



CPU
普通：英特尔 I5-4690 ￥1469
升级：英特尔 Xeon E3（散片）

显卡
普通：华硕 GTX 760 OC ￥1699
升级：七彩虹 iGAME 970 ￥2799

主板
普通：技嘉 B85-HD3 ￥599
升级：华硕 H97 Plus ￥769

内存
宇瞻 DDR3 8GB ￥500

硬盘
闪迪 至尊高速 2 120G
西部数据 蓝盘 1TB ￥828

电源
普通：酷冷至尊 战斧二代 500W ￥239
升级：海盗船 VS550 ￥299

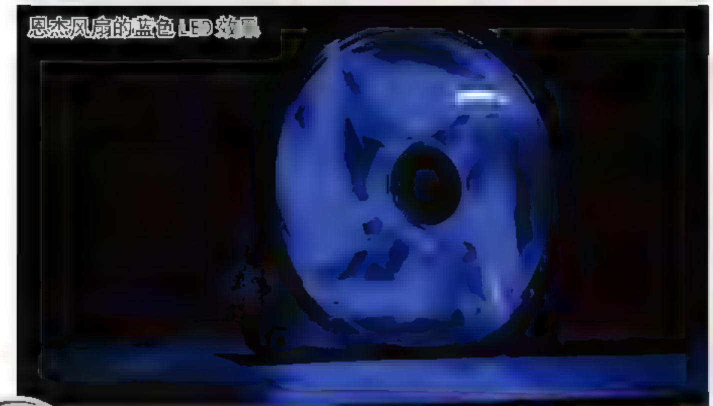
散热器
ID COOLING IS50 ￥130

风扇
海盗船 AF120 LED X2 ￥150
恩杰 14CM Blue（联盟）/Red（部落）LED ￥39

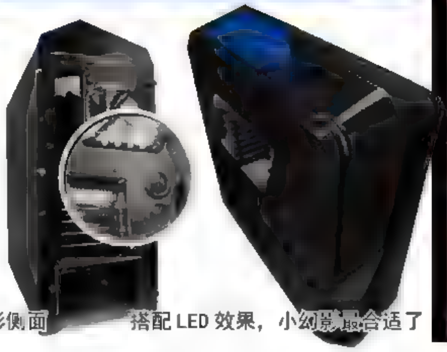
机箱
恩杰 P410 小幻影（黑） ￥499

显示器
戴尔 P2414H 24 英寸 ￥1499

价格
普通版：约 7600 元 升级版：约 8900 元


恩杰风扇的蓝色 LED 效果


小幻影侧面

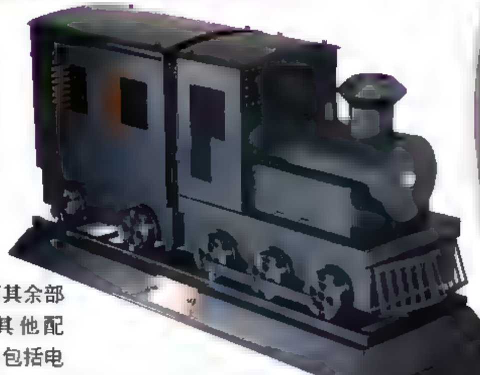

搭配 LED 效果，小幻影最合适了

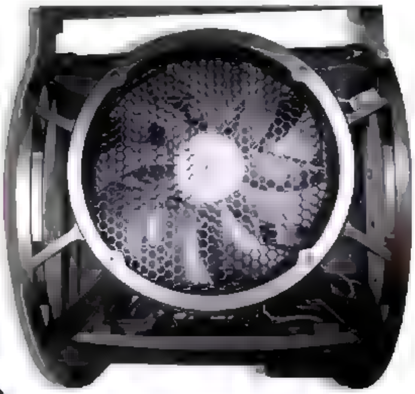

机箱各部分细节

那些造型奇葩的机箱们

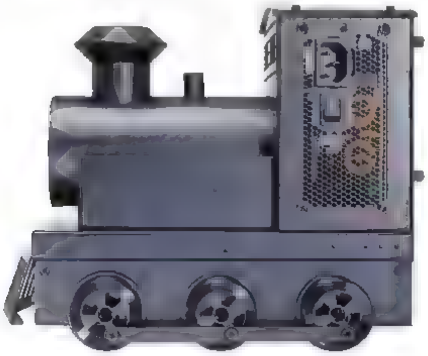
联力 CK-101

参考价格：1200 元





CK101 为日本汽车株式会社第一辆制造的过热式水柜型机车，也是台湾铁路管理局 CK100 型首辆机车。台湾联力工业公司为了纪念此款机车，特地设计了这款机箱，直接命名为联力 CK-101。整个机箱由铝制成，并分为两个主要仓位，发动机蒸汽室安装了一块 M-ATX 主板，而其余部分就放其他配件，其中包括电源和走线。不要以为这只是一个火车外壳的机箱，其实它真的可以在轨道模型上奔跑，是不是惊呆了！



作为一款纪念版机箱，可以说 CK-101 是一件不可多得的艺术品，同时也是一款实用的机箱，对于那些想要一款有着独特外观机箱的消费者来说，赏心悦目的火车造型必定会得到青睐。



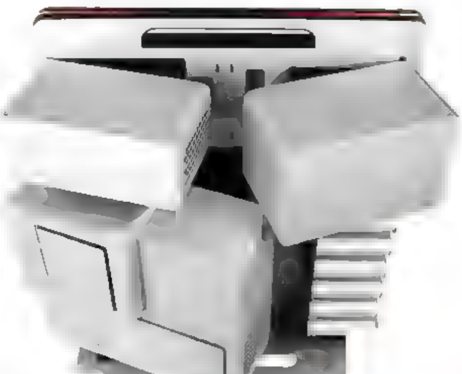
Tt Level 10 LE

参考价格：20000 元

Thermaltake 旗下的 Level 10 系列机箱有很多款不同的型号，而全球仅限量 300 台的 Level 10 LE 就是其系列中价格最为高昂的一款，它揉合现代化和未来主义设计，集前卫和优雅于一身，采用全铝制机身，搭配细致的喷砂工艺，呈现高质感金属银色外观。与一般机箱的设计理念不同，整体利用开放式建筑概念区块，以创新非对称式平衡设计，结合了最佳效能及创新，让零件安装与系统升级更加无障碍。

模块化机箱这个理念无疑是十分前卫的，但其实用性却要打个大大的问号。上水冷困难，还有长显卡限制，散热不足这些都是网友（土豪）对此款机箱的印象较差。如果你想选一件独特的艺术品，它肯定不会让你失望，但它并不实用，它对于众多的发烧玩家来说，只能安静地做一个花瓶。





安钛克 Skeleton

参考价格：1500 元

这款安钛克出品的 Skeleton 机箱在几年前就已经发售了，也是安钛克给人印象最为深刻一款机箱产品。Skeleton 翻译过来就是“骷髅”、“骨架”的意思，所以称之为骷髅机箱、骨架机箱，还有人叫它飞碟机箱。Skeleton 的顶部有一个 25 厘米超大三色 LED 风扇，这是最大的特色，如果没有这个大风扇，机箱的上半部分就可以完全省掉了，漂亮的“骨架”就不复存在了。机箱整体看似非常复杂，板材也很粗壮，其实它仅重 7 千克，开放的结构和上半部分的工程塑料起到很大作用，同时兼具了高强度和低重量。

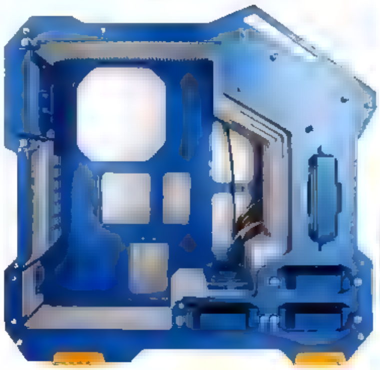
在很长的一段时间里，Skeleton 挣足了大众的眼球，不仅仅是它那独特的外观，主要还是因为它抛弃了传统机箱的设计理念，打破了机箱的盒状封闭设计思路，采用了全开放通风结构，散热能力更加突出，不过这吸尘能力也是杠杠的。

迎广 H-Frame

参考价格：4500 元

迎广 H-Frame 机箱外形酷似一个文件架，采用全铝合金材质，重量不仅比较沉，在质量上更值得玩家放心。特别是机箱的两块金属侧板厚度，达到了 2 毫米，这是绝大多数机箱都比不上的。图上可以看到蓝色带提手部分的侧片，厚度更是达到了惊人的 4 毫米，在机箱的结构中起着重足轻重的作用。正所谓一分钱一分货，正是因为有着上乘的质量，才敢卖这么高的价格。

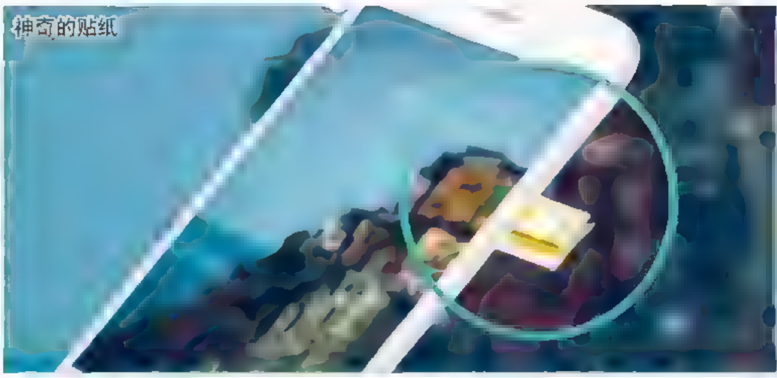
对于追求高品质和超级个性的高端玩家而言，往往需要很多顶级的硬件来支持，例如泰坦、i7 5960X，这些都不是重点，重点是具有创意的机箱才是他们的“家”，虽然不及前面的 Level 10 那么酷炫，但迎广 H-Frame 大概就是那些发烧玩家所向往的吧。



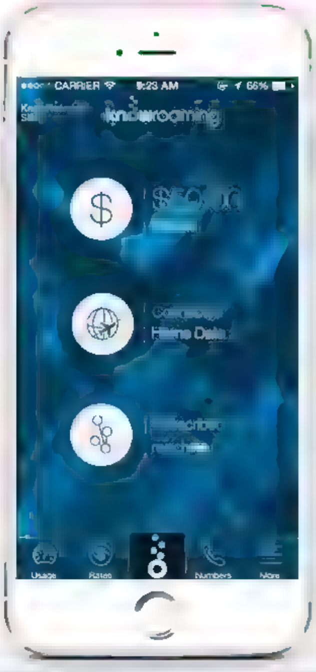


时尚IT

SIM 贴纸，告别昂贵国际漫游费


神奇的贴纸

由于手机的国际漫游资费相当高昂，因此很多人在到达目的地后都会办一张当地的 SIM 卡，但无论你走到哪里，这都是一件麻烦事。当然，你也可以买一张 KnowRoaming 贴纸，它通过小触点连接你的常规 SIM 卡，然后，你就可以使用配套的 APP 让它在全世界更轻松地自动连接到本地网络了。



KnowRoaming 在去年在众筹平台 KickStarter 筹资成功后，研发团队又对它进行了长达一年的测试。现在，这款贴纸已经正式上市了。用户可以在官网上以 30 美元（约合人民币 184 元）的价格购得这款贴纸，这样就能告别昂贵的国际长途漫游费用了，可谓是一劳永逸。

这款贴纸支持市面上大部分的 Android、iOS 以及 Windows Phone 设备。据悉，虽然 KnowRoaming 已经和 220 个国家和地区的无线运营商达成优惠协议，但是目前它只能在 55 个国家内实现 7.99 美元（约合人民币 48 元）的单日无限量流量服务，其他各个国家、运营商的通话资费也不一定相同，最好还是在出门之前查询一下吧。

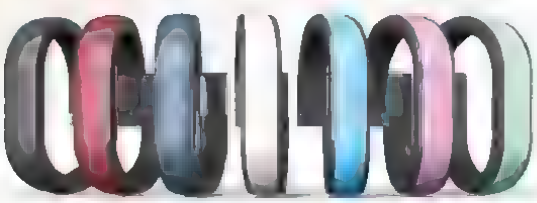
智能手环帮你记住帐号密码



你是否因为智能设备、社交网络的帐号密码太多而记不住呢？有了 Everykey 智能手环，再也不用发愁。Everykey 是 Everykey LLC 公司开发的一款蓝牙智能手环，在你进入设备的感应范围之后，它能够为你的手机、电脑甚至是汽车进行身份验证，进而自动解锁，免去输入密码的过程。不仅如此，它还能够帮你管理各个网站上的帐号密码，当你离开设备的感应范围之后，不输入帐号密码就不能登录。

Everykey 的工作原理并不是储存帐号密码，而是“告诉”需要解锁的设备，你是它的主人，来达到解锁的目的。而且，你的所有账户密码是以 AES 高级加密算法存储在要解锁的设备上的，这种加密算法被银行和美国联邦政府广泛采用，所以无论是服务器还是 Everykey，都是无法获取到密码。如果不小心遗失了手环，也不用担心，只要拨打电话，或是登录网站来禁用手环就行了。

和普通的运动手环一样



目前，Everykey 正在 Kickstarter 上筹集资金，目标 10 万美元（约合人民币 612690 元），如果你想成为这款手环的第一批用户，就去支持一下吧！

发光面包，可别偷吃了

好吃的面包本来就给人一种温暖的感觉，但发光的面包肯定没看到过吧？日本就有一位女设计师，名叫森田优希子，毕业于京都艺术大学，她非常喜欢面包，还喜欢亲手制作面包。不仅如此，她还从各种形状的面包上获得启发，设计了一系列面包灯。令人难以置信的是，森田优希子设计的这些面包灯竟然是用真正的面包做成的，原料为面粉、盐、酵母，当然面包里面还有 LED 灯和电池等电子元件。这些面包灯以常见的面包造型为主，圆的、法式长棍、牛角面包等。小面包灯内置电池，而大点的则需要插上电源。

忍不住真想吃一个





森田优希子在最近的 2014 东京设计周上展出了这些面包灯，如果你有幸前去观看，可别一不小心偷吃了，因为为了防止变质，面包上被涂了一层特制的树脂。你也可以在森田优希子的网站上买到这些面包，价格嘛，当然比普通面包贵多了。

25 美元 / 年把基因放在 Google 云端



最近，谷歌基因组（Google Genomics）将云存储服务费用调到了 25 美元一年。该服务始于今年三月，目的是为了将更多的基因存储至云端，让专家们更为便捷地访问、对比分析。其实，谷歌基因组早在 18 个月前就已经着手准备，谷歌联手该领域的专家们将 DNA 数据转存到谷歌服务器，备份人类基因数据，这被外界认为是“推动下一个十年内医学发展”的计划。

除了能够将 DNA 数据存储至云端外，还让数据研究比以往更有效率。该计划的工程主管大卫·格拉泽表示，以前再厉害的生物学家一生也只能对比分析一组基因，而现在海量的数据库资源让研究不再受限。具体来说，通过检索和配对这些基因数据，医生可以从数千万的信息当中找到对病人有效的药物。

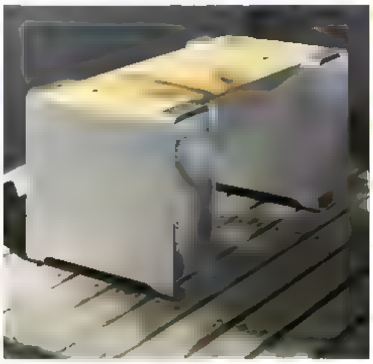
虽然目前的技术已经让 DNA 解码速度变得更快，但产生的数据容量却十分庞大，据美国马萨诸塞州布罗德研究所给出的信息，可达 200TB 大小。如此巨大的容量对科技机构是天文数字，但对谷歌这样的互联网巨头来说还是九牛一毛的。

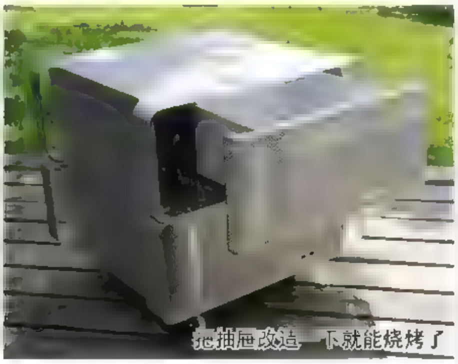
现在，谷歌基因组存储数据费用为 100GB 数据 25 美元一年，可满足单个人的原始基因信息存储。且在经过谷歌特殊算法的处理后，可压缩至 1GB，费用也将降至 25 美分。目前，谷歌正通过低廉的价格来与亚马逊、IBM 等巨头抢夺基因数据存储权。

老旧的苹果电脑能做什么？

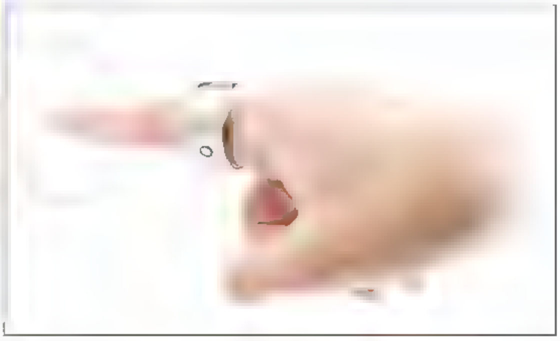
俗话说世界上没有垃圾，只有放错位置的宝贝。德国设计师克劳斯·盖革对此深信不疑，并且通过自己的设计才华对经典的 Power Mac G5 苹果电脑机箱进行了改造，将其变成了实用的家具，不仅变废为宝，而且还让人爱不释手。

克劳斯以两个 G5 主机箱为底座，对一款实木木板进行处理，令其两端半径正好和主机箱把手的弧度一致，正好可以卡在主机箱上，从而将其变成一个板凳。当然，你还可以把它当做一张咖啡桌。除了凳子之外，他还制作了带抽屉的文件柜。当然，这位设计师并不孤独，还有更多人对废弃的苹果电脑进行了各种折腾，比如将其变成烤肉架、鱼缸、钟摆、时钟等。





把抽屉改造一下就能烧烤了



蓝牙指环让你通过手势控制一切

Ring 是一款蓝牙指环，配合手机 APP 使用，几乎可以让你控制任何东西，帮你通过手势实现控制家电、发送文本、支付等功能。Ring 的核心部分为动作传感器和触控传感器，在使用时首先需要通过蓝牙、WiFi 等将指环和所需要的设备连接到一起，然后用手机上的配套 APP 设置好预订手势，接着将指环戴在手上，用大拇指轻点触控面板，做出对应的手势即可完成相应的任务。

Ring 主打四大功能：一是手势控制，让用户通过指环控制家电和各种应用。二是发送文本，用户在空中的动作可以被识别为文本。为了帮助用户做出更加准确的手势，提高识别精度，Ring 幕后的开发团队、来自日本的 Logbar 公司还提供了字母表。三是通过手势完成支付，经过预先设置之后，用户通过简单的手势就可以完成账单支付。四是消息通知，当收到通知和提醒时，指环上的 LED 灯和内置的振动器会及时提醒用户。在应用层面，目前你可以通过 Ring 来使用 Twitter 和 Facebook，发送手机短信，切换电视频道，控制 Google Glass 和其他智能手表等。Ring 指环支持 iOS、Android、Windows Phone 等多个操作系统，目前已经上市，售价 270 美元（约合人民币 1653 元）。



戒指的内部结构

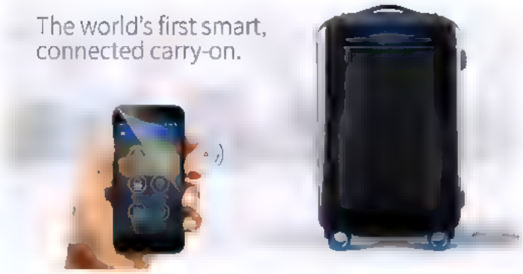


经常出差的人特别适合这个箱子

智能行李箱：跟踪防丢还能当充电宝

这款智能行李箱叫 Bluesmart，能通过蓝牙与 iOS 和 Android 智能手机相连。通过手机上的 APP，可以锁定和解锁行李箱，还能称重、定位、记录位置数据，甚至还能为手机和平板电脑充电。

Bluesmart 拥有强大的技术支持和功能，集成一种叫 TSA 的安全锁定系统，比传统密码锁先进多了。当提起行李箱顶部的拉环时，则会自动称重，称重数据也会显示在 APP 上。与手机互联后还可以设置一个安全距离，超过距离后会在手机上推送警告提醒。另外它内置了 GPS 模块，丢失后可以通过定位来确定箱子所在的位置，不仅如此，它还能根据 GPS 位置信息，自动生成一份旅行报告，记录旅行轨迹。有这么多功能，那是否能带上飞机呢？开发团队表示他们已经多次通过机场的安检，是没有问题的。



Bluesmart 的外观设计也非常炫酷，整体为黑色，滚轮内圈和拉杆等处搭配蓝色，TSA 安全锁的位置还有蓝色 LED 灯，科技感十足。售价方面，预计零售价在 450 美元以上。目前，Bluesmart 正在众筹平台筹资，折扣价为 235 美元（约合人民币 1439 元），预计将在 2015 年 12 月发货。



一直都在，

肥羊：这只是新的开始

2014 年北方寒风还未吹到上海，不过对全体小编而言一场风暴已经提前降临。出于各方面的综合考虑，编辑部不得不在年底做出一个艰难的决定，陪伴着无数人成长的《电脑乐园游戏攻略》实体刊从 2015 年 1 月开始将不再印刷和发售，而未来杂志只会专注在 APP 端的发行。其实从这几年游戏平媒相继停刊，已经预兆着平媒这个产业的衰退。而电攻这次的决定即让人意外，其实又在情理之中。回顾电攻这一路走来的 15 年，有起有伏，有快乐有忧伤，无数位小编为电攻的发展付出了青春和努力，无数位读者默默的支持和陪伴着电攻的成长。忆往昔峥嵘岁月稠，几多感慨，几多思量。对于小编们而言心里已无太多悲伤和哀怨，有的只是一丝淡淡的不舍和留恋。未来的路还很长，今天的告别只是为了明天的开始，因为我们从未想过离开！

千惠：你好 2014 再见 2014

一转眼来到电攻已近半年时间，这段时间学到了很多，看到了很多，也付出了很多，正当我雀跃于能融入这个集体的时候，却听到实体版《电脑游戏攻略》十二月刊即是最后一刊的消息，震惊之余不免感到无比的失落，电攻已经走过了十五个年头，我也是看着电攻长大的，小时候的各种回忆历历在目。随着现在电子阅读化不断的发展，传统媒体渐渐被淘汰，虽然觉得挺可惜的，不过今后电攻也会继续在 APP 杂志版上为大家带来精彩有趣的杂志内容，还请大家继续支持！

阿庆：我们明年再见！

在听闻明年《电攻》将不再出版实体刊，而彻底转向电子阅读刊的时候，不免有些失落。游戏行业从端游，到页游再到手游的井喷，电竞赛事从视为社会教育的洪水猛兽到如今被广泛接受认可，组建了国家队。而纸媒该如何在这个大时代和行业背景下转型？这是值得深思的。真正长久的永恒，能坚持下去的必然要符合这个时代的特点，必然要不断的努力创新。

记忆总是美好的，怀念总是伤感的。不管《电攻》伴随我们走过了怎样一段青春，但现在也确实是转型的时候了。也许它承载了我们曾经的光荣与梦想，也记录了我们昨日的成就与辉煌，但我们都需要奋勇向前地活在现在里。游戏的梦，不会因为时间而褪色，也不会因为这些而忘记。一个时代的结束必定有另一个时代的开启，或许游戏的精彩，现在才刚刚启航。

十五年世事变幻沧海桑田，被遗忘的时光如潮汐退远。纵然青春杳无踪影，理想烟消云散，我还记得那些快乐游戏的日子。请为坚持到底的人们点燃一束火焰，让这场不算告别的告别明亮温暖。那曾经的灯塔一座座熄灭，唯有光明长存心间。我们明年再见！

小玮：最后的道别，致读者

为了能按时赶制出今年最后一刊，同时也是实体版《电脑游戏攻略》最后一刊，小编们都在加班加点的赶稿子排文字，所有人都一改往日的嬉皮，全身心投入到工作当中。攻略刊和 APP 刊的两大专题是我们回馈给读者的一份礼物，里面会对整个 2014 年经典游戏进行回顾和评点，希望大家会喜欢！虽然小玮只在这个大家庭里工作了 3 个月，但是很幸运有这三个月的时光，让我认识这群工作伙伴，让我有机会和读者交流。有很多话想对你们说，但最终汇成一句“谢谢”。





从不离开

 公羊：世事如云漂泊散，沉舟茫茫过千帆

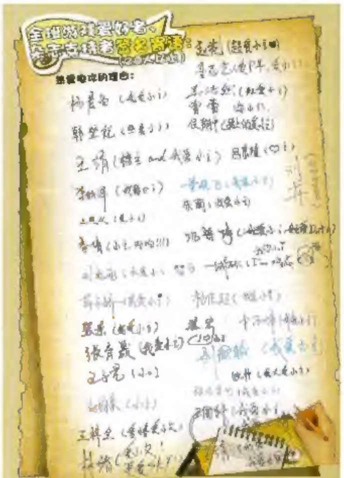


不曾想这一次的结束，竟成永别。完成12月工作的公羊，正在准备着下一个月的资料时，却得到一个晴天霹雳般的消息——实体版《电脑游戏攻略》停刊。曾记得，小学传看游戏经；曾记得，初中频频被没收；曾记得，高中追读连载文；略可惜，大学无暇顾边戏。15年的风雨，本羊也算是伴随走过大半，本以为可以一直陪着它走下去，怎料到，和火影同生共死。实体版虽然已经结束，但今后电攻还将在APP版上与大家见面，同样精彩好看的内容，请大家继续支持。

i酱大事记

- 2012年4月，小i正式入驻编辑部，一部可歌可泣的史诗揭开了新一章！
- 2012年7月，《移动平台》创始人Sky离职，小i接任平台主编；同年对《移动平台》进行多次大刀阔斧的改革创新，最终确立平台基调
- 2012年12月，撰写“电攻移动平台‘初’年度大事记”，以诙谐幽默的半恶搞方式回顾了“移动平台”的创立史，《移动平台》受到了超过经典栏目的关注度
- 2013年1月，开设原创栏目《游手好鲜》，历经多次改版，成为深受读者喜爱的招牌栏目
- 2013年7月，第一次以《CJ展会日报》官方记者身份参与ChinaJoy，每天第一时间报道CJ现场情况
- 2013年10月，原《电脑乐园游戏情报》改版为《电脑乐园APP评测》，《移动平台》的队伍持续壮大。小i出任分册责任主编，升官啦！
- 2014年1月，原创综合性栏目《一手包办》开设，i酱踏上了十八般武艺样样精修的终极试炼之旅
- 2014年4月，《电攻》编辑队伍大换血，小i作为为数不多的“元老级”编辑，肩负起了培养新人后辈的重任（队伍不好带啊……）
- 2014年12月，《电攻》即将告别纸质时代，小i只身前往未知的世界，开创下一段辉煌！

 小i：聚散终有时 后会亦有期



一年不过十二月，每个月小i都有千言万语想要和大家说，无奈版面有限，更因为相信时间还有很多，只是……

时间都去哪儿了？

匆匆三年，小i从初入编辑部时的那个懵懂的实习小编，成长为如今独当一面的责任编辑，付出的不比得到的少，而得到的远比失去的多。

每一日都在关注着业内外各方面动态，绞尽脑汁写好每一篇评测、攻略，只为能给大家介绍最新鲜热门的游戏资讯；每一周都不曾间断与读者及同行的沟通与交流，只为了能传达最客观的立场，发表最有说服力的观点；每一月都在费尽心思地策划新专题、不定期地勾画新栏目，只为了能让大家感受到《移动平台》与时俱进的诚意与努力……三年如一日，i酱的成绩单，你还满意吗？

也不是没有过沮丧，而你们的爱，总能在第一时间给予i酱坚持的动力。那些雪花般飞来的告白信、亲手完成的字画与模型、反馈函中只言片语的爱意，乃至私信中的各种支持与鼓励，都是i酱舍不得放弃的原因。i酱的努力，你们一直都看在眼里，而你们的心意，i酱也将铭刻于心！

平媒完成了它的使命，总有一天会退出历史舞台，大势使然，再多遗憾全化作无奈。说好的并肩战斗，转眼分道扬镳，昨日还在埋怨队友的不告而别，今天就轮到自己和大家说再见……

世界那么小，转个弯又遇到。我们的故事仍在继续，无论小i身在何方，永远都是那个倾尽所能为大家带来快乐与正能量的小编！告诉大家一个好消息，i酱的私人微博账号即日起恢复日更，粉转路的亲们，i酱喊你们回家吃饭啦！

美术设计：grass

我也上杂志

我也上杂志，微信互动最新活动开启啦！现在只要添加电攻微信服务号并发送游戏相关微信给我们，就可以立即刊登上杂志，还有机会获得电攻提供的游戏礼包特别奖品哦！发送内容可以是：我正在玩的游戏名称，以及对于这款游戏的一句话心得或攻略！还不赶快来上电攻微信墙拿奖品？！



崔大茄子

我实在受够了，我就想知道怎么打猎爹？



现在的猎爹主要以陷阱流和忘语流为主，基本上斩杀回合在T7至T9回合，已经比以前的T7猎慢了很多。玩家可以考虑用奶流和大量的护卫群与猎爹周旋。推荐的牌组有曾经介绍过的城墙德和土豪战，如果对自己操控有信心的话，可以考虑用动物蜘蛛术与猎爹拼快攻。还有一个最简单的方法，就是参照杂志中介绍过的猎爹，成为猎爹的一份子吧！

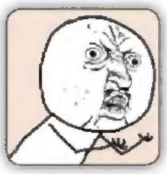


3D坦克

最近大家都在玩《德拉诺之王》，想问问想小编第一次玩《魔兽世界》是怎样的感受？



第一次来到暴风城，被这个联盟主城惊呆了，QQ上问朋友，不认识路怎么办？朋友回答，你找卫兵问一下就行了。我找个一个卫兵问：你好，请问矮人区怎么走？卫兵没有搭理我。我以为是我等级低他们不愿意回答，这是当时玩《WOW》最伤心的回忆。



听我说

小编对《星际争霸II》第三部曲《虚空之遗》有什么要说的吗？



游戏还没发布，新兵种要用过才知道，而且最终还不一定会加入。

人类：Buff了大和坦克雷神和女妖，提高机械化部队的机动性，明显是要鼓励大家打后期大战。

星灵：不朽先知和棱镜改动会让神族多些操作空间吧，别每次都拉个阵型A一波就结束了。还有以后对付泉水钩估计要出航母了。

异虫：Buff宿主腐化感染，估计是为了让泉水钩能推起来。

其他：执政官模式应该是手残党新福音了。SCV人族最强近战称号不保。9D没有了，Rush更难了。说好的削弱黄旭东呢？



小抹布

PC上有哪些值得推荐的Galgame？



Infinity三部曲：《ever17》、《never7》、《remember11》。Key社作品，例如《Clannad》、《星之梦》都非常感人。还有《Fate》系列，《秋之回忆》系列，《秽翼的尤斯蒂亚》、《Narcissu水仙》、《白色相簿》都非常不错。如果你很喜欢Galgame，可以去买一块Win 8平板，现在你天冷了，拿着平板，蜷缩在被窝里玩Galgame真的是一种人生享受（公羊：喂，这只是Galgame宅而已吧）。



我要变身了

如何循序渐进地提高自己的《实况足球》水平？



这个怎么说呢，那就是要对现实世界的足球战术有自己的理解，有了自己的理解，在游戏里就能在传球上体现出来，但像过人之类的操作都是需要多加练习的。最好的办法就是就是和厉害朋友打，然后模仿他，慢慢体会为什么这样而不那样。总之有一两个中上水平的实况玩家朋友，对你提高水平有极大的帮助。



蓝胖纸

现在的手游大作上都能看到Gameloft这个名字，可以介绍一下这个公司吗？



Gameloft主打移动平台游戏，有28个工作室，5000多名员工，总资产1.38亿欧元。Gameloft在中国有庞大的研发团队，但主要服务于全球市场，本地市场团队一直没什么话语权，这个情况直到今年上半年才有所改善。其实Gameloft在全球的收益率都非常低，也就是说不赚钱，主要是因为大型游戏研发成本太高了。很多人以为Gameloft和Ubisoft是一家，其实不是，只是俩兄弟分别开的公司而已，不过关系自然是很好的。其实吧，Gameloft只是一个把其他平台的大作山寨到手机平台的奇葩公司而已……



天天

iOS上有哪些实用得令人惊艳的App？



iMuscle 2：练习每一条肌肉。印象笔记：配合跨平台的应用和诸多辅助应用。Feedly：订阅RSS，也可以添加官方精选 几乎可以做到在里面聚合所有你想读的内容。 mindmeister：思维导图，提高思考效率有效方法。atlas：知识类景点、国家、国旗一目了然。solar walk：屏幕上欣赏美丽的宇宙。又好又实用的PP太多了，在这里就不一一介绍了。

MGEA
移动游戏企业家联盟

Mobile Game
Industry Annual Summit (XiaMen)

2015 中国 · 厦门
移动游戏产业年度高峰会

移动游戏：再造游戏产业黄金新10年

会议时间：2015年1月7日–8日
会议地点：厦门国际会议中心酒店

MGAS

MGEA联盟战略合作伙伴签约仪式 | MGAS之夜–官方晚宴
全球移动游戏产业白皮书发布 | 年度优秀游戏评选大赛颁奖典礼（金翎奖）
中国优秀游戏制作人大赛颁奖典礼（CGDA）| MGAS移动游戏版权洽谈会
WMGC UP DAY | WIPCON文化产品IP（冬季）拍卖会 | 海洋之子–MGEA会员海钓活动

北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.

地址：北京市朝阳区华威里10号鹏润大厦B座910室 / 邮编：100021 / 电话：+86-10-5165 9355 / 传真：+86-10-58615083 / 电子邮件：howell@howellexpo.com

1999年创刊

眼下再艰难，勇敢微笑面对，结束

终会跨过去 因为我

2014年12月

展望未来

最后一期实体版杂

PCGG

回首过去，欢欣鼓

豪情满怀

即使努力回忆，

终究回不去

再续15年

终将能